AMIGA JOKER
5'96
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 5 MAI '96
4 399114 907005 05
HARDWARE VON MORGEN
DER NEUE MULTIMEDIA-AMIGA
&
DAS Q-DRIVE 1241
Das meistgekaufte Amiga-Magazin der Welt
SPIELE VON HEUTE
SLAMTILT
TRACKSUIT MANAGER 2
FINAL GATE
TIME KEEPERS
HILLSEA LIDO
SPHERICAL WORLDS
X-TREME RACING DATA
MIT CD-SONDERTEIL
SPECIALS VOM FEINSTEN
IM PREVIEW: WENDETTA 2175
AM LESERTELEFON: CHRIS HÜLSBECK
ZU GEWINNEN: AMIGA SURFER
IM TEST: C64-EMULATOR + TERMINALPROGRAMME
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
X-TREME RACING · FEARS
WORMS CD · STATIX
EXILE · MAG!!!
u.v.a.
AMIGA JOKER

Himmlische Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten 1996

1,50

Kill The Little Dudes Ein ausgereiftes Jump´n´Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Der Renner! **Nr. 600**

5,-

Charlie Cool Ein ganz neuartiges Jump´n´Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 640**

10,-

Bowling Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT** **Nr. 660**

3,-

Zaxxon Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele vom C64 jetzt als Amiga-Neuauflage. Steuern Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Landschaft und schießen Sie alles ab. Doch Vorsicht: Sie müßen mit Raketen, Mauern, Energiefeldern usw. fertig werden. **Nr. 630**

10,-

German Trucking Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 661**

10,-

Raumflug 2001 Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse: Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heraneilenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 662**

1,50

Advanced Tetris Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantierter, stundenlanger Spielgenuß. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 601**

3,-

Flag Rally Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einem 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 631**

5,-

Colonial Conquest II Das ultimative Weltraum-Strategiespiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 641**

3,-

Top Hat Willy Jump´n´Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 632**

10,-

Fahre Ihn zum Schrotthaufen Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Reifenspuren, Blechhaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 663**

5,-

Marblelous Lenken Sie Ihre Murmel durch das schnelle Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. *Ein Wahnsinnsspaß! 6 Level-Version.* **Nr. 642**

5,-

Crazy Hawaii Olympics Ein lang erwartetes neues Sportspiel. Völlig ausgeflippte Disziplinen für 1-2 Spieler: 100m-Lauf, 500m-Lauf, Bananenweitwurf, 110m-Hindernislauf mit Baumstumpfspringen. Lustige und bunte Grafik für Klein und Groß. *Benötigt 1MB Chip Ram* **Nr. 643**

Jedes Spiel nur 3,- DM

610 Evil Insects Originelles Actiongame mit Space Invader-Anleihen. Die Insekten-Invasion.
611 Game Maker Hiermit machen Sie es selber. Logische grafische Benutzeroberfläche.
612 Laser Bike / Laser Car 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
613 Farben Senso Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem kleinen, schlauen Willi nach.
614 PacMan Return Er ist wieder da... Neuauflage von PacMan. Super Grafik plus Editor.
615 Xeno Star Galaktische Ballerei mit Meteoritenaufprall, Radarschirm und Sprachausgabe.
616 Nuclear Atoms Denkspiel rund um Atome.
617 White Rabbit Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
618 Professional Bingo Einmaliges Spiel mit Druckfunktion. Mit verschiedenen Bingo-Arten.
619 Artillerus Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
620 Megaball V2.1 Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Renner für 1995!
621 Monopoli Vol. II Das bekannte Spiel als Computer-Umsetzung. 1-4 Spieler. Tolle Grafik.
622 Boggle Das altbekannte Wortratespiel für 1-3 Spieler jetzt als Computerversion.
623 Star Base 13 Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. **2 Disks für 3,-**
624 Brainbow Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
625 Danger Mouse Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf.
626 Black Jack Völlig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
627 Leopardy! Bekanntes tägliches Ratespiel vom RTL-Fernsehen. Mit Editor.
628 Disc Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderspiele, Risikotaste und Wettkampf!
629 Donkey Kong Der große Spielhallenhit! Retten Sie Ihre Freundin, die entführt wurde.

UNIVERSUM SOFTWARE

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 A
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 61 50
Fax: 02871 / 1 86 62 62

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. **Alles voll spielbare Versionen.** Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten: Bar-Vorkasse: 2,- DM Scheck-Vorkasse: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM
Ausland: Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme
Mindestbestellwert: 10,- DM

602 **Jim´s Video Poker** Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. *Zum Sensationspreis von nur 1,50*
633 **Dr. Strange** Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! 3,-
603 **Smurf Hunt** Jagen und linken Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf. *Spitzenpreis: Nur 1,50*
604 **Ghost Mine** Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!! 1,50
644 **Adventure of Norris** Jump´n´Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen. 5,-
645 **Bounce´n´Blast** Schnelles Jump´n´Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure. 5,-
634 **Nemesis** Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle Ihnen. 3,-
646 **Supra Schach 95** Ein reifes und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. 5,-
664 **Brainy** Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1-6 Spieler. 10,-
605 **Tealth** Ballern pur in 6-Ebenen-Super-Scroll-Grafik. Nur für Super Amigas A1200, A4000 1,50
647 **Virtual World** Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. **SUPER!** 5,-
665 **Scorched Tanks** Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme. 10,-
648 **Familien Solitaire** Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. 5,-
666 **BUND!** Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!! 10,-
635 **Top Secret** Ein Action-Jump´n´Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. 3,-
667 **Vektor Storm** Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik! 10,-
668 **Raketenstart** Echte Video-Grafik. 1-2 Spieler, 6 Level (Wasteland...) Nur A1200, A4000 10,-
669 **TRAX** Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. 10,-
649 **Psycho Toad** Vernichten Sie Sie alle "Bazookabears" in der "Slime-Zone"! 5,-
670 **Boxen** Kämpfen Sie gegen die Todeskralle von Bruce Lee. 2 Level, Nur A1200, A4000 10,-
690 **Astro Trek** Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... 20,-
671 **Wörterraten** Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 "5 mal 5" Mit Editor. 10,-
650 **Seed of Darkness** Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung. 5,-
691 **Digital Ninja** Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. 20,-
692 **Super Lemmings 95** Ganz neuartig! Mit Preßlufthämmern, Wurfbrücken, Ufos... 20,-
672 **Match Patch** Jump´n´Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels 10,-
673 **Slam Ball** Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler. 10,-
674 **Car Racing** Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquietschen und Autorundumdrehung 10,-
651 **Pferderennen** Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. 5,-
652 **Mimic** Gedächnisspiel. Auf 100 Feldern blitzen einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach. 5,-
675 **AntWars** Eine Bazooka-bewaffnete Kampfameise ballert alles nieder. Voll abgedreht!!! 10,-
693 **Tanx´n Stuff** Ballergame mit Panzern. 4 Bildschirme auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. Megahit 1996! 20,-
676 **Sky Worker** Retten Sie im Jahre 2158 die Welt. Vom Bundesminister für Wirtschaft. 2 Disks 10,-
606 **Burger Fighter** Lustikus-Spiel für Kinder. Ballern Sie die Hamburger, Milchshakes usw. ab. 1,50
694 **Chaneques** Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwergen. 2 Disketten 20,-
677 **Out of Control** Hilfe, mein Raumschiff... Sagenhafte Weltraumbilder, feine 3D-Echtflug-Grafik. 10,-
678 **Pingwynne** Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren. 10,-
695 **Krieg der Sterne** Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. 20,-
696 **Zauberwürfel** Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level, Profi-Grafik, 2 Disks. **TOP** 20,-
679 **Beetle** Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. 10,-
697 **Star Woids** Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks. 20,-
680 **Pom Pom Gunner** Mit einem Flag-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. 10,-
681 **Mine Hunt** Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld. 10,-
682 **Jump Ball** Schnelles Reaktionssteuern eines springenden Balls. Achten Sie auf die Totenköpfe. 10,-
653 **Pengo** Verschieben Sie eiskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan´s. Für Kinder. 5,-
683 **Galaga Deluxe** Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuauflage. 10,-
684 **Star Wars Fire** Zwei Gegner wollen die letzte Energiestation des Delta-Systems erobern. 10,-
698 **Blast of Strike** Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. 20,-
636 **Der Weihnachtsmann** Super lustiges Jump´n´Run-Game mit Schneemännern usw... 3,-

EDITORIAL

GENUG IST NIE GENÜGEND?

Während ich diese Zeilen in die Tastatur hacke, ist noch kein Osterei gefunden – landauf, landab herrscht noch tiefste Fastenzeit. Was für eine wunderbare Gelegenheit, einmal ein wenig Bescheidenheit zu predigen: Warum regt sich eigentlich jedermann andauernd über zuwenig Neuerscheinungen für den Amiga auf, wenn doch Monat für Monat rund ein Dutzend frischer Spiele auf den Markt kommt? Das ist doch ohnehin viel mehr, als ein halbwegs normaler Mensch zocken kann…

Ehe Ihr mich jetzt fortgeschrittener Senilität bezichtigt: Freilich kann auch und gerade ich mich noch gut an Zeiten erinnern, da es bis zu 50 Neuheiten alle vier Wochen waren. Und daß dies am PC noch heute so ist, weiß ich ebenfalls sehr genau. Bloß, was soll's? Masse war noch auf keiner Hardware und zu keiner Zeit dasselbe wie Klasse, und mehr als ein, zwei wirklich gute Games pro Monat braucht's eigentlich nicht. In diesem Zusammenhang ist es doch schön zu wissen, daß in dieser Ausgabe trotzdem wieder mehr als nur zwei neue Amiga-Highlights getestet sind. Selbst wenn allein schon die vier Mega-Flipper aus „Slamtilt" für etliche Wochen voller Spielspaß gut sind.

Noch schöner mag die Vorstellung des Prototypen der nächsten Amiga-Generation auf der jüngsten CeBIT (ein paar Seiten weiter informieren wir Euch natürlich genauer) sein, soll der unter dem Arbeitstitel „Walker" gezeigte Rechner doch noch diesen Sommer in den Handel gelangen – und zwar zu einem konkurrenzfähigen Preis. Da Amiga Technologies die zum PowerPC hochrüstbaren Geräte zudem gleich mit einem CD-ROM-Laufwerk auszuliefern gedenkt und künftig auch voll auf die Schillerscheibe als Datenträger setzen will, sind damit ja wohl alle Voraussetzungen für demnächst wieder mehr Soft pro Monat geschaffen. Dies nur zur Beruhigung all jener Amigos, die mit der neuen Bescheidenheit wenig am Hut und das Fasten endgültig satt haben.

Ich kann Euch also guten Gewissens in eine Ausgabe entlassen, die für jeden etwas zu bieten hat: von neuer Hardware über neue Software bis hin zu den neuesten Infos, Specials und Preisausschreiben rund um unsere „Freundin". Viel Spaß damit wünscht,

Euer **Michael**

P.S.
In letzter Sekunde hat sich herausgestellt, daß ausgerechnet diese Ausgabe wegen verschobener Rezensionsexemplare um ein paar Seiten gekürzt werden muß.In diesem Zusammenhang mag das Editorial zynisch erscheinen, doch wißt Ihr was? Ich stehe trotzdem zu jedem Wort! Was bereits mit der kommenden Doppelausgabe zu beweisen wäre…

NEUE SPIELE: Morgen am Amiga, heute schon im Joker – das neue Fußball-Highlight **SAMBA PARTIE** und die kommende Action-Schlacht **WENDETTA 2175**. Erste Aus- und Einblicke auf den **Seiten 15 und 56/57**

WENDETTA 2175

SAMBA PARTIE

NEUE HARDWARE: Adelheid, nun ist's soweit – auf der CeBIT wurden **DER AMIGA DER KOMMENDEN GENERATION** und das Quadrospeed-CD-Laufwerk **Q-DRIVE 1241** erstmals offiziell vorgestellt! Wir informieren Euch ausführlich in Wort und Bild auf den **Seiten 12/13 bzw. 55**

CODENAME WALKER: DER NEUE MULTIMEDIA-AMIGA NOCH IM TARNGEHÄUSE

DAS Q-DRIVE 1241

NEUE SPECIALS: Ein **PREISAUSSCHREIBEN RUND UM DEN AMIGA SURFER**, das Beste aus der Aktion **LESER FRAGEN, CHRIS HÜLSBECK ANTWORTET** sowie ein User Club über **TERMINAL-PROGRAMME** und den neuen C64-Emulator **MAGIC64** warten auf Euch – auf den **Seiten 62/63, 68 und 80/81**

MITSURFEN, MITGEWINNEN!

CHRIS HÜLSBECK AM LESERTELEFON

MAGIC64

SPECIAL: TERMINAL-PROGRAMME

ALT

Software im Test

Action

Demos

Simulation

Sport

Strategie

Verschiedenes

PD-Games

DIE ACTION: Wer sich die Silberkugeln von **SLAMTILT** gibt, lernt den besten Amiga-Flipper überhaupt kennen! Nicht ganz so gut, aber recht kugelig geht's auch in den **SPHERICAL WORLDS** zu, und mit **FINAL GATE** wartet eine waschechte Video-Ballerei auf CD. Also wartet Ihr nicht länger, sondern blättert zu den **Seiten 18/19/20, 30/31 und 58/59**

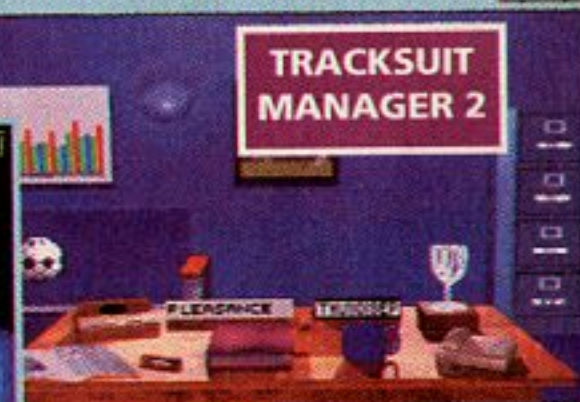
SPHERICAL WORLDS

FINAL GATE

SLAMTILT

DAS MANAGEMENT: Ob als **TRACKSUIT MANAGER 2** auf dem Fußballplatz, als Kommandeur der **TIME KEEPERS** oder als Betreiber der Strandpromenade **HILLSEA LIDO**, in dieser Ausgabe kommen (Wirtschafts-) Strategen gleich dreifach zu ihrem Recht. Nachzulesen auf den **Seiten 34/35, 74/75 und 76/77**

TRACKSUIT MANAGER 2

HILLSEA LIDO

TIME KEEPERS

DER SPORT: Frohe Kunde für alle Amiga-Piloten, denn die **X-TREME RACING DATADISK** macht mit ihren vielen Verbesserungen und Neuheiten aus dem Beinahe-Flop ein 3D-Rennen der Extraklasse! Alles weitere erfahrt Ihr (wortwörtlich) auf den **Seiten 72/73**

X-TREME RACING DATADISK

BETRIEBSGEHEIMNIS

Hatten sich unsere Schafe im Wolfspelz dieses Jahr etwa zu gut getarnt? Jedenfalls konnten erstaunlich wenige unter Euch allen drei aprilfrischen Falschmeldungen das Fell über die Ohren ziehen…

KALT ERWISCHT: DIE APRIL-ENTEN

Von all den vielen, die sich an der April-Entenjagd im letzten Heft beteiligt hatten, haben nahezu alle den WING COMMANDER GOLD abgeschossen – das Preview zum ersten Game der RISC-Generation war wohl auch einfach zu schön, um wahr zu sein. Schon weniger Jäger haben die Mixer-Meldung vom SERIEN-TURBO als falsch erkannt: Ihr könnt nun also wieder damit aufhören, die „Turbomode-Option" im Amiga-Betriebssystem zu suchen; auch die mögliche Steigerung der Taktrate auf sagenhafte 200 MHz entsprang leider nur unserer kranken Phantasie. Am schwierigsten war es aber offenbar, die CD-News von der UMSTELLUNG DES ABRECHNUNGSSYSTEMS DER TELEKOM AUF DEN AMIGA nicht zu glauben. Kein Wunder, den Gebührenfressern ist ja auch alles zuzutrauen…

Hier also nochmals unser Beileid an alle, die uns auf den Leim gegangen sind – und unsere Glückwünsche an die Gewinner von Spielen, Freiabos und Shop-Gutscheinen; in der Ruhmeshalle wurde bereits ein Platz für Euch warmgehalten!

MC AMIGA

Ein kleiner Nachtrag zum viel diskutierten Thema „Werbung & Amiga Technologies": Über den Frühsommer hat man gemeinsam mit McDonald's eine Aktion in den in allen Hamburger-Filialen ausliegenden „Kino News" am laufen – mit großformatigen Anzeigen und Gewinnspielen (Surfer-Packs, Reisen, HiFi etc.). Dazu wurden 9000 qm Plakatfläche in der Nähe der Fastfood-Restaurants gebucht, da hier laut einer Branchenstatistik jeder zweite Bundesbürger einmal pro Monat futtert. Also Marketing der Marke heiß und lecker.

DER BRANDNEUE MULTIMEDIA JOKER

…hat den Amigos seit der Umstellung des Konzepts bekanntlich mehr denn je zu bieten: Das neue Layout und den Drittelmix aus interessanten Reportagen und Specials, multimedialer Software und Spieletests muß man einfach erlebt, die vielen exklusiven Entstehungsgeschichten oder Interviews muß man einfach gelesen haben. Ganz neu in der Heftfolge für Mai/Juni ist nun auch die Gestaltung der Begleit-CD, was insbesondere für den genial überarbeiteten Magazinteil mit den vielen Videos gilt. Der kann zwar leider nur auf PC und Mac abgespult werden, doch unter einer jetzt noch komfortableren Oberfläche wird auch der Amiga wieder bestens bedient. Es warten mehr direkt startbare Files denn je, darunter u.a. folgende Highlights:

Spiele-Demos: ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS, CEDRIC, DER SEELENTURM, GLOOM DELUXE, LEADING LAP, NEMAC IV, STATIX, ZEEWOLF 2

Amiga-Demos: DAS BESTE AUS DEN AKTUELLEN DEMO-GALERIEN!

PD-Programme: AUSGESUCHTE HIGHLIGHTS DER AKTUELLEN PD-BOXEN, DAZU VIELE TOOLS UND EINE BIS AUF DEN SOUND VOLL FUNKTIONSFÄHIGE VERSION DES 64ER-EMULATORS „MAGIC 64"!

DIE RICHTIGSTELLUNG

An dieser Stelle haben wir in der letzten Ausgabe den unsensiblen Werbeslogan „Noch nie hat Krieg soviel Spaß gemacht" Sega untergejubelt – dabei geht er doch ausgerechnet auf das Konto von Sensible Software bzw. Virgin und wurde bereits mit Indizierung des betreffenden Spiels geahndet. Der Ruf der Konsoleros ist damit wieder reingewaschen, unsere aufrichtige Entschuldigung an Sonic & Co.!

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Zum guten Schluß wartet hier wie immer unsere Statistik zu den Bewertungen dieses Monats. Viel Spaß beim Auswerten!

Bewertung	Bereich	Anzahl
Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	1
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	1
Megastark	(91%-100%)	1
Hit-Ausbeute		0
Megahits		1
Ohne Bewertung		0

MIXER

DIE SERVICE-SITE

Vom Kundenservice der Softwarehäuser ist ja oft eher Negatives zu hören bzw. zu lesen, um so wichtiger scheint es uns, auch mal ein Positivbeispiel lobend zu erwähnen: die neu „servierte" WWW-Site von Team 17.

Nachdem man des Ansturms der Amiga-Massen auf die Internet-Adresse **www.team17.com** zuletzt gar nicht mehr Herr werden konnte und die Datenübertragungsraten bisweilen auf rekordverdächtige 1 Byte/s absanken, haben die Briten neulich einen neuen Server installiert. Seitdem flutscht wieder alles wie geschmiert: Infos, Demos und Patches gibt es zuhauf, wobei letztere u.a. für Achtkanalsound bei „Alien Breed 3D" oder die sorglose HD-Installation von „Speris Legacy" sorgen. Weiter so, Leute!

DER DISK-FIX

Die Floppy-Probleme, welche bei den ersten A1200-Modellen aus Escom-Produktion auftraten, sind ab sofort aus der Welt geschafft: Amtrade und nur 49 Mark sorgen für eine heile Spielewelt.

Unter der Bezeichnung **The Real Floppy Fix** ist nun nämlich eine kleine Platine erhältlich, welche die volle Kompatibilität zu den alten Commo-Amigas wieder herstellt. Nicht lauffähige Disksoft wie z.B. „Aladdin", „Fears" oder „X-Copy" verrichtet nach dem problemlosen Einbau also wieder brav ihren Dienst, und bei Amigas neuerer Bauart hat sich das Problem mittlerweile ja von allein erledigt. Ältere Problemfälle melden sich daher bei: **Amtrade, Tel.: 07123/96 08 10**

DER SPAREFROH

Patrick Pawlowski bietet eine preiswerte Alternative zu den etablierten Lohnsteuer-Programmen an: das von Werner Eilers Software erstellte Tool „Steuer 95/96".

Anhand der eingegebenen Daten errechnet das Progi die hoffentlich fällige Steuer-Rückzahlung auf Heller und Pfennig genau, aus die Maus. Dabei wird zwar auf einen Ausdruck des Ergebnisses direkt in die amtlichen Papiere verzichtet, doch bei einem Tiefstpreis von nur 29,– DM läßt sich dieser Nachteil schon verschmerzen. Mehr dazu weiß: **Patrick Pawlowski, Tel.: 04777/83 56**

DER KOMBI-MONITOR

Ein edles Amiga-Sichtgerät, das neben einer schön großen 17"-Bildröhre auch gleich einen Fernseher eingebaut hat – ja, gibt's denn so was? So was gibt's neuerdings tatsächlich, und zwar für 1.799,– DM bei VOB.

Das Teil basiert auf einem Standard-Monitor von Nokia, wurde von VOB speziell für den Betrieb am Amiga angepaßt und synchronisiert neben den von Spielen üblicherweise genutzten 15-kHz-Modi die wichtigsten höherwertigen Auflösungen (z.B. Productivity) der AGA-Amigas. Der TV-Tuner wird dabei über Fernbedienung und ein Onscreen-Menü justiert, unterstützt Videotext sowie Stereoton und liefert per FBAS-Antennenbuchse ein astreines Bild. So weit, so gut, nur leider fehlt ein SCART-Eingang (der Anschluß erfolgt per Adapter über den 15poligen Sub D-Stecker), und der Preis ist natürlich auch ganz schön heiß. Trotzdem werden wir die neue Computer-Glotze bis zur nächsten Ausgabe etwas genauer unter die Testlupe nehmen, einstweilen könnt Ihr Euch direkt beim Hersteller informieren: **VOB, Tel.: 0231/961 02 80**

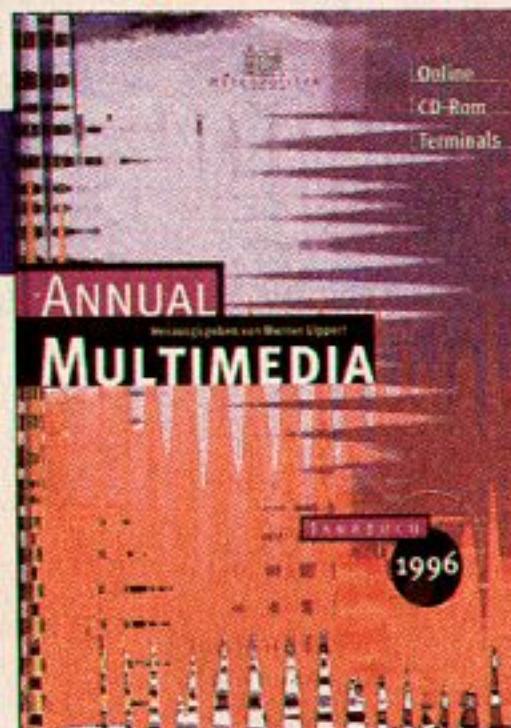
DIE FASTENKUR

Eigentlich hätte diese Nachricht in eigener Sache ja auf die Nebenseite gehört, doch hat sich der um 16 Seiten verminderte Heftumfang erst ganz kurz vor Redaktionsschluß ergeben – hauptsächlich durch kurzfristig von den Herstellern verschobene Testexemplare wie z.B. „Alien Breed 3D II: The Killing Grounds". Aber keine Sorge, mit der kommenden Doppelausgabe ist die Fastenzeit auch wieder vorbei!

Borgis BRANCHEN GEFLÜSTER

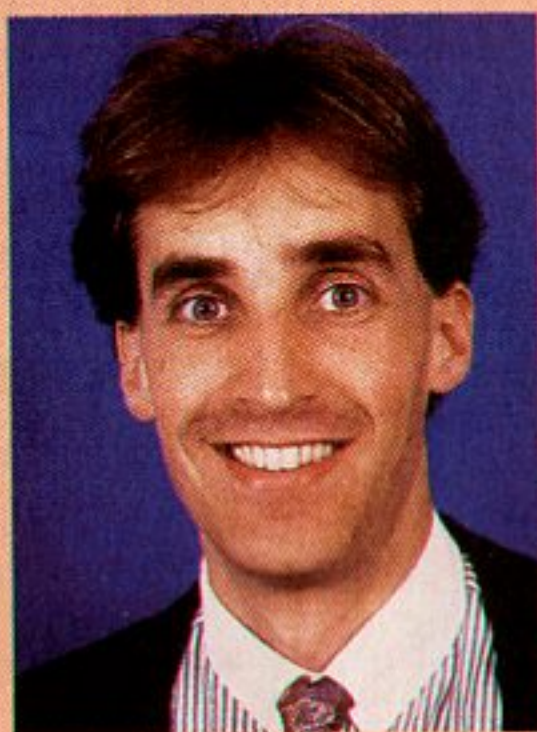
MULTIMEDIALER LESESTOFF

Es gibt mehr zwischen Multi und Media als nur den Joker: z.B. das MULTIMEDIA ANNUAL vom METROPOLITAN VERLAG in Düsseldorf mit seinen vielen Hintergrundberichten und Zukunftsvisionen aus der neuen Boombranche.

Unter der Herausgeberschaft von BURDA-Berater WERNER LIPPERT schreiben darin so illustre Autoren wie SCREEN-Chefredakteur HENRY STEINHAU, YASMIN B. KAFAI von der Universität Los Angeles, ROBERT KÖSTER (Werbeagentur BBDO), THOMAS KOCH von der gleichnamigen TV-Planungsagentur, ALEXANDER FELSENBERG, der Vorstand des Multimedia-Dachverbandes, oder der bekannte Anwalt Dr. BALTHASAR SCHRAMM. Auch meine Wenigkeit äußert sich innerhalb der knapp 200 Seiten zum brandheißen Thema „Multimedia Entertainment – Groschengrab oder Goldquelle?"

RON CONQUIST GESTORBEN

Am 5. März erlag der Geschäftsführer von MPS (die deutsche Niederlassung von SPECTRUM HOLOBYTE und MICROPROSE) einem Herzinfarkt. Hier ein kleiner Nachruf auf einen großen Mann der Branche.

Der gebürtige Amerikaner RON CONQUIST kam vor 25 Jahren nach Deutschland und war seit 1994 bei MPS beschäftigt, zunächst als Financial Controller. Zu seinen herausragenden Leistungen gehörten die komplette Restrukturierung des Vertriebssystems und die Vorbereitung des direkten Zugangs zum Fachhandel. Außerdem entstand unter seiner Verantwortung der „Teamchef", das erste in Deutschland programmierte MICROPROSE-Produkt. Seine früheren Kollegen haben CONQUIST nun das Spiel „Civilization II" gewidmet.

AOL GEWINNT VERBÜNDETE

Freut sich über die neuen Partner: AOL-Vorsitzender Jan Henric Büttner

AMERICA ONLINE, mit über fünf Millionen Teilnehmern der weltweit größte Online-Dienst, hat drei wichtige neue Partner gefunden: Branchenprimus MICROSOFT, NETSCAPE COMMUNICATIONS und SUN MICROSYSTEMS.

MICROSOFT wird daher von nun an sämtliche „Windows"-Produkte (die Vereinbarung gilt auch für zukünftige Fensterversionen) mit integriertem AOL-Zugang ausliefern. Im Gegenzug bietet AOL seinen Kunden den „Microsoft Internet Explorer" als standardmäßigen Webbrowser zum Durchstöbern des Datennetzes an. Alternativ dazu können die AOL-Abonnenten auch auf „Java" von SUN MICROSYSTEMS oder den „Netscape Navigator" zurückgreifen – schließlich gehören all diese Programme jetzt quasi zur Familie.

KONAMI GOES PC CD-ROM

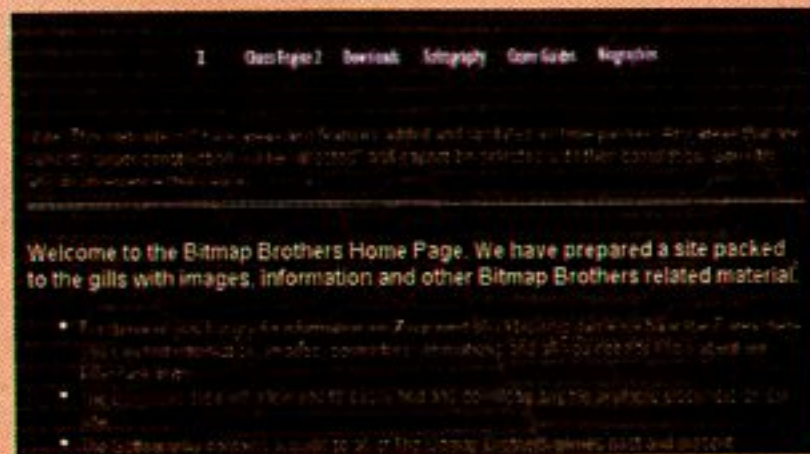
Setzt auf PC-Spiele: Konamis Marketingchef Axel Herr

Daß Konsolentitel für den Amiga umgesetzt werden, ist beileibe nichts Neues – aber jetzt entdecken immer mehr Videospielhersteller auch die PC-Schillerscheibe als zweites Standbein.

Nach SEGA stürzt sich nun auch KONAMI auf die Produktion und Vermarktung von DOSen-CDs, die mal als erfolgreiche Konsolenspiele angefangen haben. Dazu gehören u.a. das Grafikadventure „Fable" mit deutscher Sprachausgabe, das netzwerktaugliche Rennspektakel „Speed Rage" und der sportliche Action/Management-Mix „Onside Soccer". Letzteres ist nicht zu verwechseln mit dem 32-Bit-Titel „Online Soccer", der genau wie sein Kollege „Starfighter 3000 (PS)" erst in diesem Jahr veröffentlicht wird.

BITMAP BROTHERS GEHEN ONLINE

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT richtet eigene Webseiten für die britischen Kultprogrammierer ein: Unter **www.bitmap-brothers.co.uk** kann man sich beispielsweise aktuelle Informationen zu „Z", dem neuen Strategical der BITMAP BROTHERS downloaden. Aber auch über frühere und zukünftige Titel der Byte-Brüder erfährt man dort viel Interessantes.

Welcome to the Bitmap Brothers Home Page. We have prepared a site packed to the gills with images, information and other Bitmap Brothers related material.

TOP 100

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

Jetzt NEU: Diskaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann

250 Diskettenaufkleber mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen) in schwarz / weiß.
Best.-Nr. 5000 Komplett nur 29,90 DM

250 Diskettenaufkleber mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen) in herrlich leuchtenden Aquarell-Farben.
Jeder Aufkleber hat individuelle Farbmuster !!!
Best.-Nr. 5001 Komplett nur 34,90 DM

Abbildung links ist verkleinert.
Originalgröße ist passend für 3,5"-Disk.

* Ausgesuchte Spitzenqualität
* Exklusiv-Software
* Selbststartend
* Für Einsteiger geeignet

Jede Disk nur 5,50 DM

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Wir liefern sämtliche Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amiga-Modellen.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disketten steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disketten ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!
Also jetzt:
Aussuchen & Bestellen

Spiele, Spaß und Erlebnisse

Nr.	Programm	Beschreibung
001	Amos Paint	Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002	DPaint Praxis	Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003	Malkurs	Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
004	1000 starke Sprüche	und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT´96 !!!
005	Deluxe Lotto	Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto...und...
110	Adress Master	Mit Serienbrief-, Umschlag / Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
111	Amiga Base	Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006	Amiga Test	Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007	Astronomie	Informationen zu jedem Stern: Name, Lage, Alter... Mit grafischer Darstellung.
112	Computer Lexikon	Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008	Cross	Errechnet **komplexe Kreuzworträtsel** mit eigenen Wörtern. SUPER !!!
009	Data Easy	Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
010	Deluxe Copy	Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
141	Star Demomaker	Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
113	Anfänger Kurs	Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011	Komfort Workbench	Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Workbench.
114	**Amiga Atlas**	Streckenplaner: Berechnet schnellste / kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10,- DM
012	Diagramm Profi	Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013	Bilanz	Erfaßt Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
014	Autokosten	Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
015	Icon Disk	Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016	Juke Box	Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
115	Game Maker Set	*Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen.* (Adventures/Breakout) 10,- DM
116	Label Maker	Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
017	Main Actor	Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018	Disk Track Editor	Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019	Video/Film Verwaltung	Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
020	Notizblock	Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!
021	M-More	Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022	Disketten Retter	Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023	Kassabuch 3.0	Problemlose Ein / Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
117	Pro Tracker	**Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen !!! 10,- DM**
118	Das Telefonbuch	Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Abenteuernummer, Spaß-Abend, Infos...! 10,- DM
135	C64 Emulator-Pack	100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
136	Run It	Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
119	Scramble Deluxe	Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
137	Giga Übersetzer	Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024	Diskettenverwaltung	Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...und...
025	Top Timer	Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026	Turbo Title	Für Multimedia und zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
120	Data Master	Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
121	3D Demo	Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. **2 Disks 10,- DM**
138	Alpha & Omega	Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. **3 Disks 15,- DM**
027	Chip Shop	26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Incl. 3 weiteren Demos!!!
028	Roots 2.0 von Sanity	Das erstklassige Siegerdemo der Party ´94 von Szenengruppe Nr. 1 !!!
122	9 Fingers	Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
123	End of Misery	Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
124	***Sequential Techno Compilation***	Der wahre Techno-Höhepunkt mit Sprachausgabe. 2 Disks 10,- DM
029	Rave Hour	Techno-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit garantiertem Durchdreh-Effekt.
030	ARTE	**Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!**
031	Let´s Party	Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
125	Capt´n Himi	Total abgefahrene Roman-Comics. Ca. 150 Cartoons. 2 Disks 10,- DM
032	Leck mich...	Dutzende Überraschungen. Orbit-Station, Hummipolustikus.... Nur A1200, A4000!
126	16 Mio. Farben	Die beste existierende Bilder-Show nur für A1200, A4000! 2 Disks 10,- DM
033	Multi Megamix III	Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
142	Oddysey	Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
127	Peace of Mind	Film (5 Min.) mit **Raumschiff Enterprise** und weiteren Animationen. 10,- DM
034	Protracker Musik	7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
139	Skizzo Demo II	Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035	Artwave & Ethic	Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Phantasie...
143	Speed	High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
036	Substance	30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037	The End	13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
038	Trickfilme	3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
039	Slide´n´Musik	Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

Nr.	Programm	Beschreibung
040	New Lemmings	25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
041	Lemmingoids	Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
100	Lemm.Olympiade	100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen . . . 2 Disks 10,- DM
042	Operation Lemm.	Bratendes Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Halten Sie das Fadenkreuz im Visier.
043	Brettspiele I	Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
130	Brettspiele II	Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM Der Renner!
044	Mensch ärgere...	...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
045	Scräbel	Top Umsetzung mit fast **10.000 Wörtern**. Eigene Wörter können eingesetzt werden.
046	5 mal 5	Originalspiel der **Sat1-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß.
101	Power Pack	Unglaublich: 5 starke Topspiele: Delemma, Poker, Tetrisvarianten...für 10,- DM
047	Das **PEPSI** Game	Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Ölfleber, Fischfang, Nil-Überquerung.
048	Punica Oase	Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
049	Hydro Zone	Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeittunnel. Schnelle Reaktion ist hier gefragt.
050	Karamalz Cup	Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen.
051	VL - Das Spiel	Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Von der LBS!
052	Memory	Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
053	Aztec Challenge	*Die Umsetzung vom C64:* 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
054	Battle Cars II	Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
055	Blocks	Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
056	Bomb Pac	Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
057	Conquest & Dom.	Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.
102	System Defender	Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballern. 10,- DM
058	Kopfgeldjäger	Killerspiel. Gefährliche jagt in wilden Straßen nach außerirdischen Monstern.
103	Dr. Mario	Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
059	Dragon Tiles	Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
060	Space Taxi	Legende vom C64: Tolles Raumschifftaxispiel für geschickte Joystick-Künstler.
061	Quantum	Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen.
062	Megaball II	Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
063	Paradroid II	Die Top Umsetzung: **Klassiker vom C64:** Roboter im Raumschiff.
064	Popeye	Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
104	Riskant	Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
065	Sky Chase	Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
066	Slot Cars	1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
067	Shanghai ´93	Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!
068	Super Pacman ´92	Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
069	Super Puzzle	Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
070	Familienabend	Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
105	Power Tetris	Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
071	Die Simpsons	**Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.**
072	Tonga	Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
073	Top Secret	5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
074	Wilder Westen	Die neuartige Ray-Tracing-Grafik bietet alles ... Wild-West live ... Top-Action !!!
075	Willi Wurm	Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
076	Wonderland	Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
131	**Spielhölle**	Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuauflage. 15,- DM
132	Game-Pack 1	Revolver (Peng-Bumm), Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15,- DM
133	Game-Pack 2	Blaster (Action-Ballerspiel), Die lustige Schlumpf-Hüpf-Jagd. 15,- DM
140	Todesfahrt	Auto-Cross-Rennen mit Unfällen und Action-Sound. 1-4 Spieler. 2 Disks 20,- DM
134	Heli Simulator	Superrealistischer Echtzeitsimulator mit allen 3D-Details. Ballerhit! 15,- DM
106	Total Force	Mondautokampf! Steuern Sie Ihr Mondauto wie ein Profi! 10,- DM
077	Jurassic Paralax	Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere.
078	Alf Disk	Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
107	Cindy	Perfekte, hochauflösende 100%-Fotos von Cindy. 10,- DM
079	Der rasende Reporter	Das wirklich wahre Werbespiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich!
080	David Copperfield	Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein !!!
081	Military Show	Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
082	NASA Show	Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
083	Op. Täuschungen	Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
108	Roulette De Luxe	Eine Spezial-Version aus der Szene: Sagenhaft gemütliche Grafik. 10,- DM
109	Reality Show	Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt
Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 66 26

Die Nr. 1 in Deutschland

Rufen Sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.
Mindestbestellwert: 10,- DM

Versandkosten:

Inland Bar:	0,- DM
Inland Scheck:	6,- DM
Inland Nachnahme:	10,- DM

Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 0,- DM Scheck: 15,- DM

Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

DER NEUE MULTIMEDIA-AMIGA

Das Warten hat ein Ende, auf der weltgrößten Computermesse ließ Escoms erste eigene „Freundin" endlich die Hüllen fallen. Klar, daß wir da die Finger nicht stillhalten konnten – und Euch hier und heute die Maße des neuen Supermodells präsentieren!

EIN ANZIEHENDER CHARAKTER

Auch an zahllosen anderen Ständen gab es schöne neue High-Tech-Hardware zu bewundern (mehr zur Messe auf der folgenden Seite), aber einer zog die Menschenmassen an wie sonst keiner: Amiga Technologies präsentierte den ersten neuentwickelten Amiga seit dem Aufkauf von Commodore durch die Firmenmutter Escom vor rund einem Jahr!

Damit bekommt die Amiga-Familie den erfolgversprechendsten Zuwachs, seit Commo 1992 den A1200 aus der Taufe gehoben hatte – die zwischenzeitlichen Neuzugänge (A4000 Tower, CD[32] usw.) konnten ja nicht zuletzt aus finanziellen Gründen keine größere Fangemeinde um sich scharen. Auf der Messe waren zwei Prototypen des jungen Hoffnungsträgers zu sehen, der ab September in den Handel gelangen soll. Bei dem in Hannover gezeigten Pyramidengehäuse wird es wahrscheinlich nicht bleiben, ebensowenig bei den früher häufiger genannten Titeln „A1200 Plus" und „A1300" oder dem auf der Messe benutzten Codenamen „Amiga Walker". Doch Namen sind nur Schall und Rauch, was wirklich zählt, das sind…

INNERE UND ÄUSSERE WERTE

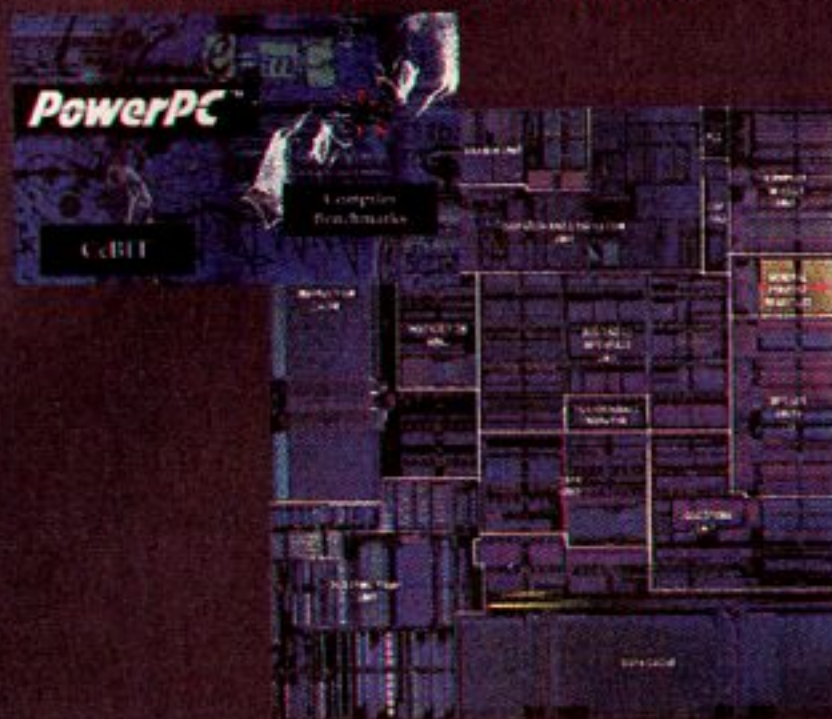
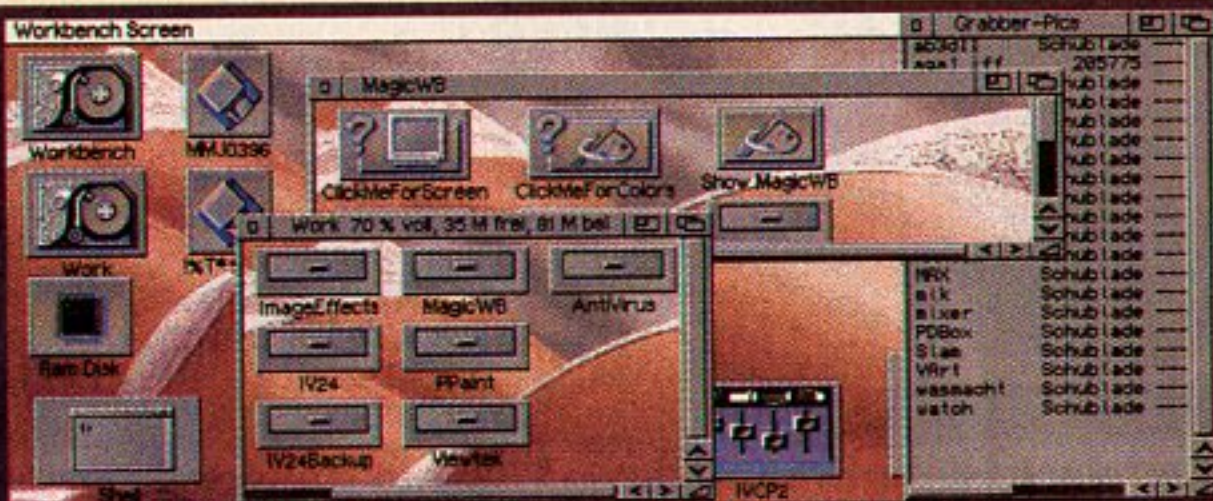
Mit dem „Walker" verabschiedet sich AT vom bisherigen Konzept des Tastaturcomputers: Die Zentraleinheit wird unabhängig vom Keyboard in einem aufwendigen, in der Höhe veränderbaren Towergehäuse untergebracht, das so zahlreichen internen Erweiterungen Platz bietet. Einige Leckereien befinden sich darin bereits ab Werk, etwa ein Quadrospeed CD-ROM-Laufwerk und eine 3,5"-Festplatte mit voraussichtlich einem GigaByte Kapazität. Beide Geräte hängen an einem modernen Enhanced IDE-Controller, der bei Bedarf zwei weitere Massenspeicher versorgen kann. Ein akkugepuffertes Digi-Uhrwerk thront auf der Rechnerplatine, dazu ein getunter Floppycontroller, der (anders als seine Vorgänger) auch HD-Disketten im Amiga- oder PC-Format bei vollem Tempo lesen und beschreiben kann. Genau, der extralahme Floppyzugriff der A4000-Modelle gehört damit endgültig der Vergangenheit an.

Unschlüssig ist man sich bei AT noch in Sachen Arbeitsspeicher: Fest steht nur, daß das Grundgerät 4 MB Fast-RAM eingebaut hat und dank zweier SIMM-Sockel auf maximal 128 MB hochrüstbar ist. Aber ob daneben 1 oder 2 MB Chip-RAM bereitstehen, ist halt eine Kostenfrage – hoffentlich wird hier nicht an der falschen Stelle gespart!

FLEXIBEL ERWEITERBAR

Der Hauptdarsteller im Walker-Gehäuse ist selbstverständlich die mit 40-MHz arbeitende 68ec030-CPU. Sie garantiert zusammen mit den ebenso flott getakteten RAM-Bausteinen einen Performance-Zuwachs von mindestens 400 Prozent (!) gegenüber einem Standard-A1200; der Sockel für einen Mathe-Coprozessor ist ebenfalls vorhanden. Sicher wäre eine noch schnellere CPU schön gewesen, aber die 40-MHz-Version der Motorola-Zentraleinheit stellt einfach den besten Kompromiß von Preis und Leistung dar. Außerdem hat man mit dem komplett umgekrempelten, beschleunigten und mehrfach ausbaufähigen Expansionport-System alle Voraussetzungen für preisgünstige Turbokits geschaffen: Im zweigeteilten Slot des „Walker" finden je eine Videokarte und ein weiteres Multifunktions-Board Platz; eine Skalierung und damit der Einbau weiterer Tuningkits soll über zusätzliche Busplatinen möglich sein. Unterstützt werden Erweiterungskarten nach dem

Für RISC-Betrieb vorbereitet: Der Amiga Walker ist mit PowerPC-CPU nachrüstbar

Bleibt in dieser Form wohl dem Walker-Prototypen vorbehalten: das Pyramidengehäuse

Wird schöner und zuverlässiger: die Workbench des Amiga-OS 3.2

Amiga-typischen Zorro-Standard und der weitverbreiteten PCI-Norm – dadurch kann man sich zukünftig auch in dem riesigen PC-Reservoir mit preiswerten Grafik-, MPEG-, SCSI- oder Soundkarten versorgen. Hochleistungs-Prozessoren wie der 68060 werden ebenfalls günstiger als bisher nachzurüsten sein, eine Turbokarte mit Motorolas schneller RISC-CPU „PowerPC" hat AT sogar schon in Arbeit.

ANSCHLUSS GEFUNDEN

Nach außen hin soll sich der Walker sehr kontaktfreudig geben: Der getunte Parallelport wird alle zum EPP-Standard kompatiblen Drucker (also die bereits jetzt gebräuchlichen und noch einige mehr) akzeptieren; zudem unterstützt er den bidirektionalen Datenverkehr, was dem Ausdrucktempo sehr zugute kommt. Mit an Bord sind außerdem zwei serielle Turbo-Schnittstellen, deren FIFO-Protokoll den Zugriff auf das Modem bzw. die verschiedenen Online-Dienste (T-Online, Internet etc.) beschleunigt. Apropos Modem: Sofern Escoms Sparkommissar den Hardware-Entwicklern von AT keinen Strich durch die Rechnung macht, wird so eine digitale Telefonbox ebenfalls gleich zum Lieferumfang gehören!

Da alle wesentlichen Bausteine bereits im Basisrechner stecken und genügend interne Erweiterungsmöglichkeiten vorhanden sind, läßt sich auch der zu befürchtende Verlust des A600/1200-typischen PCMCIA-Ports leichter verschmerzen; zumal ohnehin ein I/O-Port als Nachfolger angedacht ist, der beispielsweise serielle Kontakte zu Netzwerken knüpfen könnte.

MEHR DES GUTEN

Bei dieser Gelegenheit werden auch gleich einige Bugs und Schwächen des Amiga-Betriebssystems ausgemerzt: So soll das Filesystem des neuen Amiga-OS 3.2 keine Probleme mit großen Festplatten mehr kennen. Zusätzlich will man das Betriebssystem CD-ROM-freundlicher machen und mit einigen populären PD-Tools aufwerten. Last not least erblickt das Auge des Betrachters auf der Workbench dann buntere Piktogramme und ein insgesamt gefälligeres Erscheinungsbild.

Welche Software dem Walker (oder wie der Rechner letztlich auch heißen mag) sonst noch beiliegt, wußten die Mannen von Amiga Technologies bis dato nicht zu sagen. Wir gehen aber mal ganz zwanglos davon aus, daß eine CD mit Spieledemos und vielleicht sogar die aktuelle Surfer-Software dazugehören könnten.

FAZIT

Da der neue Amiga nach wie vor einige wesentliche Innereien (z.B. den AGA-Chipsatz) mit dem A1200 gemeinsam hat, darf man sich natürlich keine grafischen, akustischen oder sonstigen Quantensprünge erwarten. Dennoch stellt der Rechner den längst überfälligen Schritt in die richtige Richtung dar: Zum fairen Preis (zwischen 1.300 und 1.500 DM) wird man ab September eine zum alten Amiga-Standard kompatible, vollständig ausgestattete, nachrüstbare und rundum zukunftstaugliche „Freundin" kaufen können. Gleichzeitig schlägt das Gerät eine Brücke von der alten AGA-Welt zu den Anfang 97 kommenden Power-PC-Amigas und RISC-Turboboards.

Nachdem bereits zur CeBIT Entwicklerkonferenzen abgehalten wurden, sind auch die Hersteller über alle wichtigen technischen Daten informiert. Damit liegt es nur an ihnen, jetzt schnellstmöglich die passenden High-end-Spiele auf den Markt zu bringen – schließlich ist auch 1996 nur einmal Weihnachten! (rl)

WALKING FACTS

TECHNIK: Motorola 68ec030-CPU/40 Mhz, AGA-Chipsatz, 4 MB Fast-RAM und ca. 2 MB Chip-RAM, Quadrospeed CD-ROM, ca. 1 GB HD, neues Expansionslot-System mit Vorbereitung für PowerPC-CPU, beschleunigte Parallel- und Seriell-Ports, eventuell Modem.

SOFTWARE: Amiga-OS 3.2, voraussichtlich Surfer-Paket, Tools, Spiele auf CD

PREIS: zwischen 1.300,– und 1.500,– DM

Kompatibel: Alte AGA-Spiele laufen am neuen Amiga

CeBIT '96

EIN BESUCH BEI AMIGA TECHNOLOGIES

Für unsereinen ist die Schlipsträger-Messe in Hannover normalerweise ja eher uninteressant, doch in diesem Jahr war erstmals Amiga Technologies auf der CeBIT vertreten. Was es am Stand der Escom-Tochter außer dem neuen „Walker" noch Interessantes zu entdecken gab, erfahrt Ihr hier.

Daß AT die „Freundin" nach einem verhältnismäßig verhaltenen Start nun sowohl technologisch als auch marketingmäßig für die Zukunft fitmachen will, bewies man den zahlreichen Besuchern zunächst mit dem Amiga Surfer. Wir haben Euch dieses Kombiangebot zum Mitreiten auf der Internet-Welle ja bereits im Heft vorgestellt, doch zeigte sich auf der Megamesse, daß das Paket aus einem A1200 mit 260-MB-Festplatte, einem 14.400 bps-Modem samt Software, dem Internet-Account sowie 100 Freistunden zu einem Preis von 1.199,– DM in der Tat auf reges Kundeninteresse stößt – zumal man die mitgelieferte „Surfware" nun auch solo (für 199,– DM) bzw. zusammen mit dem Modem ohne Rechner (für 299,– DM) erstehen kann.
Eine weitere tolle Novität ist das speziell für den 1200er entwickelte CD-Laufwerk Q-Drive 1241, welches wir im aktuellen Amiga CD-Joker denn auch endlich erstmals näher vorstellen können. Sparen wir uns die hiesigen Zeilen also besser für ein paar Worte zu den neuen 15- bzw. 17-Zoll Monitoren, zu denen sich zwar keine genauen Daten, wohl aber bereits die Verkaufspreise in Erfahrung bringen ließen: Für den kleineren Bildschirm wären 699,– DM, für den größeren 1.599,– DM zu veranschlagen.
Nicht minder erfreulich sind die originellen Marketingideen, welche AT in letzter Zeit so entwickelt. So verspricht man sich von der Bewerbung des Surfer-Packs im Umfeld von McDonald's (siehe Betriebsgeheimnis) doch einiges, und auch die kürzlich gestartete Umtausch-Aktion beim Kauf eines neuen A1200 wurde nun ausgeweitet: Wer einen älteren Rechner in Zahlung gibt, erhält nach wie vor 200,– DM Rabatt auf den Kaufpreis des neuen, sollte es sich dabei aber um einen Amiga 500 bzw. 600 plus Monitor handeln, gibt's nun sogar noch einen weiteren Hunni drauf!
Fehlt nur noch der beruhigende Hinweis, daß Escoms Millionenverluste aus dem letzten Geschäftsjahr den Branchenriesen keineswegs ins Wanken brachten. Nur der Stuhl vom Gründervater und Vorstandsvorsitzenden Manfred Schmidt fiel dem Beben zum Opfer, an seine Stelle tritt nun Helmut Jost, der aus seiner Zeit als Commodore-Boß hoffentlich gelernt hat. Dem scheint tatsächlich so zu sein, denn AT führte auf der CeBit eine ganze Reihe von Gesprächen mit Softwareherstellern und Programmierern, um künftig ein ausreichendes Angebot an Standardsoftware und Spielen zu sichern. Na, das hört man doch gerne, oder? (C. Borgmeier)

① Der Messestand von Escom ② Noch mehr Anreize für Neu-Amigos ③ Gilles Bourdin, der Pressesprecher von AT

Samba Partie

Der Name des Spiels läßt auf einen Tanzkurs schließen, der des Herstellers auf eine Konsolenumsetzung. Beides falsch: Sayonara Software kommt aus Deutschland und beschert dem Amiga demnächst ganz frische Soccer-Soft!

Im EM-Jahr dürfte dieser Titel kaum der einzige zum Thema Fußball bleiben, aber doch einer der interessantesten: Die Programmierer, Grafiker und Komponisten um Jo Seitz legen gerade letzte Hand an ein Spiel, bei dem die Geschicke eines Bundesligisten auch, aber nicht nur von der Chefetage aus gelenkt werden – der Manager wird hier auch selbst zum Joystick greifen dürfen, um quasi mit „Eigentoren" für einen Wechsel an der Tabellenspitze zu sorgen…

Nachdem man mit dem originellen „Hollywood Pictures" auf Steven Spielbergs Spuren wandelte und die Amiga-Touristen auf „Flamingo Tours" schickte, wagt sich Sayonara Software nun also an die hierzulande wohl beliebteste aller Wirtschaftssimulationen. Den Titel verdankt der neue Fußballmanager übrigens der Vorliebe seiner Taufpaten für Santanas Hit „Samba Pa Ti" sowie natürlich der Fußballbegeisterung in Brasilien. Und bereits der erste Blick auf den fast fix und fertigen Actionpart läßt vermuten, daß der Funke der Begeisterung auch hier überspringen dürfte: Im Stil von „Kick Off 3" blickt man aus einer leicht erhöhten Seitenansicht auf das Feld mit seinen nett animierten Sprites. Die Kicker beherrschen zwar ihr Handwerk vom Kopfball über Tacklings bis hin zu satten Torschüssen, Flugkopfbällen und sogar Fallrückziehern auch ganz alleine, aber welcher Manager auf der Ehrentribüne würde nicht gerne selbst ins Geschehen eingreifen können?

Das darf der Teamchef hier jederzeit. Bleibt der Knüppel indessen ein Weilchen in Ruhestellung, übernimmt der Compi wieder die Kontrolle über die Ballartisten mit ihren unterschiedlichen Fertigkeiten. Anhand einer neunstufigen Wertung von Hobbyniveau bis Weltklasse werden die Keeper dabei nach Reaktion, Motivation oder Persönlichkeit charakterisiert, während es bei Feldspielern u.a. auf Tempo, Technik oder Kondition ankommt. Bleibt der Torerfolg aus, helfen Umstellungen innerhalb der Mannschaft, Auswechslungen oder eine Änderung der Taktik weiter. So kann der gewiefte Trainer mit diversen Systemen, Mann- oder Raumdeckung und Offensiv- bzw. Defensivstrategien experimentieren.

Während feine Features wie zwei Arten der Ballkontrolle, ein komfortabler Replay-Videorecorder und die ebenso realistischen wie abwechslungsreichen Stadion-Sounds schon stehen, wird am Managerteil derzeit noch gefeilt – am Ende sollen für Euch alle genreüblichen Optionen und noch ein paar mehr dabei herausspringen. Warten wir's also ab, denn über den Sommer wollen die Sambistas gleich zwei Versionen fertigstellen; eine für Normal-Amigos sowie eine aufgebohrte AGA-Variante. Damit sagen wir bis zum Test: Sayonara! (st)

NEWSFLASH

Seit vier Jahren beliefert uns 21st Century Entertainment nun schon mit oft genialen Flippersims. Nun ist mit der Nummer fünf zwar die Hand voll, das Maß aber noch lange nicht: Dieses Spiel legt wieder einen neuen Highscore für das gesamte Genre vor!

Das As im All trifft jeden Ball

Unter den Fittichen der Engländer bittet nach Digital Illusions und Spidersoft diesmal Liquid Dezign zu Tisch. Vier davon werden hier geboten, alle reicher gedeckt denn je. Wie gehabt dürfen ein bis acht Spieler an ihnen Platz nehmen, um nach Wahl der Sound- und Steuerungseinstellungen per Optionsmenü in den Genuß eines Augen- und Ohrenschmauses der ganz besonderen Art zu kommen: Das Quartett besticht durch detailliertes und abwechslungsreiches Design mit Schmankerl wie dem beim Anlassen vibrierenden Motorblock der „Mean Machines". Und vor allem Scoreleisten, wie man sie bislang noch nicht im Genre gesehen hat – da laufen filmähnliche Sequenzen zu den diversen Modi ab, da werden irre Bonusspiele gezockt, die den reaktionsschnellen Wizard mit einem wahren Punkteregen belohnen!

Aber auch das Kugelverhalten verdient wieder Höchstnoten für Animation und Realismus, auch wenn der Silberball nicht mehr ganz so wundervoll metallisch glänzt wie anno „Pinball Illusions". Die Bewegungen bleiben jedoch stets flüssig, also quasi echtes Liquid Dezign. Nicht das dezenteste Ruckeln ist selbst in den Multiball-Modi bzw. beim Vertikalscrolling der mehr als zwei LoRes-Screens hohen Tische festzustellen, die sich selbstverständlich auch auf die übersichtlichere HiRes-Darstellung umschalten läßt. Das erledigt wahlweise der Compi vollautomatisch oder der Spieler manuell via Tastatur. Letztere ist auch erste Wahl, was die Steuerung betrifft. Und das nicht nur deshalb, weil Einwurf, die Flipper, das Kippen des Tisches nach links, rechts oder oben und Spezialfunktionen wie das Aktivieren von Spurwechslern nach eigenem Gusto auf die Tasten gelegt werden können. Denn vor allem garantiert nach wie vor nur der Keyboard-Betrieb wahrhaft lebensnahes Spielgefühl. So lebensnah, daß man in Tateinheit mit den phantastischen Sound-FX und den lässig-fetzigen Musikstücken oft genug meint, tatsächlich in einer Spielhalle zu sein – und daher dann entsprechend sorglos auf die Tastatur eindrischt...

Ein echter Härtetest für Nerven und Rechner also, den die einzelnen Tableaus hier auf das Tableau bringen. Das zeigt sich auch und gerade bei den „Mean Machines", wo durch gezielte Rampenschüsse Autos von Monster Trucks verschrottet werden, um Extras bei der Formel 1 gekugelt wird und es in der Sahara rallyemäßig wüst zur Sache geht. Mit dem Dragster muß durch schnelles Tastenhämmern der Geschwindigkeitsrekord unterboten werden, Kickstarts sowie Sprünge über Klippen erfordern fixe Reaktionen, und als absolutes Highlight dieser Bonusgames in der Scoreleiste gibt es ein 3D-Autorennen, das sogar eine Art Texturemapping zu bieten hat! Während unterwegs Heavy Metal-Klänge und ohrenbetäubende FX ein auch akustisch rasantes Vergnügen garantieren.

Reif für die Schatzinsel

Cheaten macht's möglich: Flippern für Psychedelic-Freaks

Geisterstunde für Geübte

Wer lieber auf Errol Flynns Spuren über die Weltmeere segelt, taucht mit „The Pirate" nach Schätzen, schwingt die Klinge im Schwertkampf, jagt Schatzkartenschnitzeln nach, schwimmt Haien davon oder schickt Meuterer über die Planken. In Sachen Scoreboard-Action darf man sich hier zwar nur als Messerwerfer betätigen oder ein Schiff per Kanone versenken, doch dafür bietet ab und an ein magnetischer Minitisch die Möglichkeit, nette Boni zu erbeuten. Und für Humor im historischen Szenario sorgt unter anderem die Animation mit dem kleinen Affen, der dem Spieler durch Abfeuern einer Kanonenkugel in die Weichteile des Piraten einen Extra-Ball beschert.

In die ferne Zukunft geht's hingegen mit „Ace of Space", auf dessen voll spielbare Demoversion sich diesen Monat alle Neuabonnenten gratis freuen dürfen. Auf der Raumstation erhält man dabei Aufträge, die von der Zerstörung eines Asteroidengürtels über Ausflüge ins CyberNet bis hin zur Teilnahme an Welt-raumrennen und dem Zielschießen auf allerlei unnütze Gegenstände wie Bananen oder PCs reichen. Neben dem Videomodus, in dem ein 3D-Flug durch sechs Tunnelabschnitte des Todesplaneten auf dem Programm steht, ist die Zerstörung der Walker wohl die interessanteste Mission, denn dabei wird erstmals auf der Scoreleiste und dem Tisch gleichzeitig gespielt.

Last not least sollen auch die Splatter-Fans auf ihre Kosten kommen, denn in der „Night of the Demon" bereitet man Zombies im wahrsten Sinne des Wortes Kopfzerbrechen, pfählt Vampire oder holt Fledermäuse mit der Schrotflinte vom Nachthimmel – alles begleitet von recht deftigen Animationen. Flinke Actionfinger sind hier beim Vollpumpen des herannahenden Werwolfs mit Silberkugeln gefragt, während eine Art Hütchenspiel (bei dem aus fünf Totenschädeln der einzige mit Hirn herausgepickt werden muß!) oder der verhexte Ball mit seinem unberechenbaren Verhalten für Abwechslung sorgen. Dieser relativ leere Tisch dürfte wohl auch der schwierigste sein, eine echte Herausforderung für feinfühlige Flippermeister, die mit dem sachten Stoppen der Kugel keine Probleme haben.

Damit man sich in den verwirrenden Rampenlabyrinthen schnell zurechtfindet und gezielt auf Punktejagd gehen kann, klärt das vorbildliche Handbuch haarklein über all die Kombinationen und Bonusspielchen auf, die jeweils im Final-Mode mit vier Bällen gipfeln. Doch auch Praktiker dürften sich dank durchschaubarem Tischdesign und fairem Schwierigkeitsgrad schnell in die speicherbaren Highscores eintragen. Wen wundert es bei soviel Perfektionismus, daß die Macher sogar an eventuelle Speicherprobleme beim Start von Festplatte auf einem A1200 ohne Fast-RAM gedacht haben – ein Klick aufs Rebootstart-Icon, und die Kugel rollt...

Ein kugelreiches Kugelrennen

Zum guten Schluß sei noch auf die teils brauchbaren, teils witzigen Cheats hingewiesen, doch wollen wir keine Spielverderber sein und gleich hier verraten, was sich da so alles zwischen den einzelnen Tischen versteckt. Nein, da verraten wir doch lieber, was Ihr mittlerweile sicher ohnehin schon ahnt: Slamtilt ist nicht nur ein neuer Meilenstein für AGA-Amigos, sondern für das gesamte Genre – wer sich diese Kugeln nicht gibt, kann sich die Kugel geben! (st)

Spiel & Schmuck in der Scorerleiste

SLAMTILT	
(LIQUID DEZIGN/21ST CENTURY ENTERTAINMENT)	
FLIPPER-SIMULATION	
91% „GENIAL"	
GRAFIK	86%
ANIMATION	89%
MUSIK	83%
SOUND-FX	88%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	93%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

FLIPPER AUS DEM 21STEN JAHRHUNDERT

Pinball Dreams

Bereits anno 1992 brach am Amiga dank 21st Century Entertainment das nächste Jahrtausend an – zumindest, was Flippersimulationen betrifft. Denn damals schufen die Genies von Digital Illusions vier phantastische Tische in Spielhallenqualität, die die Träume jedes Kugelkünstlers wahr werden ließen. Klar, daß hier seinerzeit ein Joker-Hit fällig war.

Pinball Fantasies

Noch vor Ende desselben Jahres lag auch schon der phantasievolle Nachfolger auf dem Gabentisch. Rein technisch hielten sich die Neuerungen, abgesehen von noch satterem Sound, getrennten Highscores und einem zusätzlichen Paddle auf drei der vier Tische, in Grenzen. In puncto Gamedesign konnte man jedoch für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgen, und endlich wurde Flipper auch der beste Freund aller Konsoleros mit CD³².

Pinball Illusions

Wer geglaubt hatte, daß eine Steigerung nicht mehr möglich sei, der wurde zwei Jahre später eines Besseren belehrt – falls er einen AGA-Compi besaß. Denn nur auf A1200/4000 bzw. am CD³² wurde die Illusion zur Realität und bot Innovationen ohne Ende: Multiballmodi, die drei dank HiRes optional auch übersichtlich über den Screen flimmernden farbenprächtigen Tische sowie ein Feuerwerk von animierten Szenen, das in der Scoreleiste abbrannte.

Pinball Mania

Zur Abwechslung wurde das bis dahin mit den PC-Umsetzungen betraute Team von Spidersoft mal auf den umgekehrten Weg geschickt. Das Ergebnis blieb zwar etliche Punkte unter dem grafischen und technischen Highscore des Vorgängers, dafür herrschte aber an Optionen kein Mangel. Selbst der Neigungswinkel der vier abwechslungsreichen AGA-Only-Tableaus war Einstellungssache, und so schnürte Amiga Technologies das Teil auch ins Softwarepaket des Magic Pack.

DAS MESSE-WUNDER

Jaaa, die CeBIT hat's gezeigt! Ich wollte meinen Augen kaum trauen, als ich um die Ecke bog und den AT-Stand sah bzw. hörte: Escom-Mädels tanzten auf der Bühne, ca. 250 Leute standen davor und riefen in Sprechchören „Amiga! Amiga!". Die Stimmung war super, ich griff mir ein Amiga-T-Shirt samt Mousepad ab und war glücklich. Dann schaute ich mir noch den „Walker"-Prototyp an und konnte es kaum fassen: 5 MB RAM, Quadro-Laufwerk, Festplatte, 030er-Prozessor mit 40 MHz und verbessertes Bussystem im Designergehäuse für 1500,– DM. Herzlichen Glückwunsch, Amiga Technologies! Damit dürften wir den Sprung an die Spitze schaffen…
jubelt Christopher Gabor aus Diekholzen.

Mehr zur Messe und dem neuen Amiga-Prototyp an anderer Stelle im Heft, hier nur soviel: Auch wir haben den Eindruck gewonnen, daß es mit unserer „Freundin" nun langsam wieder aufwärts geht, auch wir sind schon ganz schwindelig vor Glück. Hey, ob da irgendwo im Osten ein Stern aufgegangen ist?

DER FRIEDENSSTIFTER

Mit dem Kauf des Januar-Joker 1992 begann für mich computermäßig eine neue Zeitrechnung. Ich wurde nicht nur zum Fan der Entertainment-Maschine Amiga, sondern fast noch mehr zum Fan Eures Verlags. Seitdem verfolge ich mit großem Interesse die Entwicklung Eurer Magazine auf dem hart umkämpften Markt für Digi-Zeitschriften. Obwohl der PC Joker in bezug auf die Auflage inzwischen zu Eurem Flaggschiff geworden ist, finde ich es toll, daß Ihr dem Amiga trotz aller Schwierigkeiten immer noch die Stange haltet. Daß dieser Rechner in Deutschland noch nicht völlig von der Bildfläche verschwunden ist, liegt sicherlich auch an Euch!
Allerdings will ich einen Kritikpunkt nicht verschweigen: Seit dem Erscheinen eines Konkurrenz-Magazins fällt mir der Kleinkrieg negativ auf, der hier zu jeder passenden Gelegenheit geführt wird. Habt Ihr das denn nötig? Eure höhere Kompetenz, die bessere Ausdrucksfähigkeit Eurer Redakteure sowie Euer unschlalgbarer Humor liegen doch ohnehin für jeden klar erkennbar auf der Hand! Steht doch einfach über den Dingen. Für zwei Amiga-Spielemagazine ist nun wirklich genug Platz in Deutschland, und dem Amigamarkt schadet's sowieso nicht.
Im stillen Kämmerlein könntet Ihr Euren Konkurrenten sogar mal ein wenig Respekt zollen; der dortige leitende Redakteur hat es immerhin geschafft, mit einem zusammengewürfelten Haufen von freien Mitarbeitern ein einigermaßen vernünftiges Magazin auf die Beine zu stellen…
schlichtet Torben Schirn aus Berlin.

Du sprichst uns förmlich aus der friedfertigen Seele: Im aktuellen Editorial unseres Schwestermagazins PC Joker hat Michael soeben die Parole ausgegeben, daß wir uns zukünftig komplett aus dem Grabenkrieg mit der Konkurrenz zurückziehen werden. Ab sofort lassen wir nur noch Taten und Blumen sprechen! Übrigens mit der Konsequenz, daß in Zukunft auch keine Schimpftiraden von Lesern mehr auf diesen Seiten abgedruckt werden. Wer mosern will, der mosere also direkt vor Ort, hier wollen wir uns nur noch um die wirklich wichtigen Angelegenheiten kümmern. Und das seid Ihr und Eure Amigas.

VIVA AMIGA

1) In der März-Mailbox beklagte sich Sven Novak aus Wennigsen über zuwenig Werbung für unseren Amiga. Nun, einen kleinen Tropfen auf den heißen Stein gibt's im Videotext von „Viva"; den Sender soll er mal einschalten. Zwar handelt es sich hier um einen Service der „Amiga Plus", aber immerhin! Vielleicht bequemen sich jetzt auch mal andere Sendeanstalten, nicht nur immer über die DOSen zu informieren. Aber natürlich müßte da in erster Linie noch mehr Vorarbeit von AT geleistet werden.
2) Im Betriebsgeheimnis habt Ihr geschrieben, daß eine CD für Euer grandioses Heft auf Dauer unwirtschaftlich sei. Also, da bin ich sprachlos: Wenn ich nicht rechtzeitig am Erscheinungstag bei meinem Kiosk bin, ist's mit CDs Essig – offenbar gibt's also eine große Nachfrage!
vermutet Gerhard Reissig aus Berlin.

1) Wie in der Einleitung bereits angedeutet, investiert AT inzwischen ja ganz tüchtig in die Werbung. Vielleicht kriegen wir also auch im Fernsehen bald mehr von unserer „Freundin" zu Gesicht? Schaden könnte es jedenfalls gewiß nicht.
2) Bezüglich der Konzeption einer Joker-CD für den Amiga laufen hausintern bereits die ersten Gespräche; wir hoffen, über den Sommer zu einer Realisation zu gelangen. Schon damit es nicht wieder heißt, wir würden während der Doppelausgaben nur auf der faulen Haut liegen…

DER FALSCHE JOKER

Wenn man in letzter Zeit mal so Eure Leserbriefe durchliest, kann schon der Eindruck entstehen, man hätte aus Versehen den „falschen" Joker erwischt: Da wird doch tatsächlich der PC als derzeitiges Nonplusultra in Sachen Spiele und Multimedia gepriesen, begeisterte Leser berichten von den unglaublichsten Grafikorgien, die ja NIEMALS auf so 'ner veralteten Kiste wie dem Amiga möglich seien…
Also, diesem Modetrend kann ich mich absolut nicht anschließen! Obwohl ich nicht leugnen will, daß ich auch schon mal vor der Entscheidung stand. Damals, als die Ära des 500ers vorüber zu sein schien, gab es ein wirklich verlockendes Angebot, und zwar 'nen 486 DX/2 für sagenhafte 1.999,– DM.Während ich jedoch noch mit dem Lesen der Anzeige beschäftigt war, rief mich mein Kumpel an, um mir mitzuteilen, daß er seine „Freundin" gegen genau diese DOSe eingetauscht hatte. Zuerst war ich sprachlos, dann verabredeten wir uns bei ihm, und ich war, als ich den damaligen Highend-PC in Aktion sah, dann doch enttäuscht. Wie

konnte es sein, daß die Grafik von „Elite II" ruckelte? Wie konnte es sein, daß sich der Soundblaster-Sound so verrauscht anhörte? Wie konnte es sein, daß „Microcosm" im Vergleich zur CD32-Version ein einziger grafischer Witz war?
Gut, zwischenzeitlich geht mit den heutigen Top-PCs wirklich die Post ab, aber wer will denn schon 3.000 Mark und mehr für einen Rechner ausgeben, der nächstes Jahr bereits veraltet ist? Daher meine Voraussage: All die Leute, die jetzt noch 'nen Pentium kaufen, werden sich spätestens nächstes Jahr beim Erscheinen des RISC-Amigas in den Allerwertesten beißen. Jede Wette! Und falls das Softwareangebot bis dahin immer noch nicht befriedigend ist, dann lassen wir auf diesem Wunderteil eben mal kurz 'ne Pentium-Emulation laufen…
hofft Matthias Rueß aus 89269 (der Rest des Poststempels läßt sich nicht entziffern)

Wie jede Medaille hat auch diese zwei Seiten: Natürlich kochen auch PC-User nur mit Wasser, und ebenso natürlich ist die DOSe zumindest derzeit nun mal das Nonplusultra in Sachen Spielesupport und Multimedia. Aber wie Du es selbst schon gesagt hast, ist der Preis für diese Vormachtstellung in ständig neuer Hardware zu entrichten. Weil aber genau das nicht jeder kann und will, hat ein „beständiger" Rechner wie der Amiga eben trotz allem seine Daseinsberechtigung. Natürlich erst recht, wenn er in technischer Hinsicht Paroli bieten kann – wie das mit den neuen Modellen hoffentlich bald der Fall sein wird.

Ich wollte Euch nur zu Eurer Leserumfrage gratulieren, die hoffentlich mal frischen Wind in die schon ziemlich abgehalfterte Spieleszene am Amiga bläst. Glückwunsch! Kritisieren muß ich aber den Test zu „X-Treme Racing". Ich spiele das Game nun seit einem Monat und kann Eure Aussagen (zu schwierig, schlecht zu handhaben) schon nachvollziehen, weil ich anfangs dieselben Probleme hatte. Aber wenn Ihr etwas intensiver gespielt hättet, wäre Euch der Suchtcharakter des Programms nicht verborgen geblieben. Und Übrigens wird die Handhabung in einem demnächst erscheinenden Update verbessert.
berichtet Ralph Debusmann aus dem Internet.

Gewöhnen kann man sich an alles, nur nicht an Tests, die Programme trotz einer verqueren Steuerung in den Himmel loben – hier hat der Tester auch hinsichtlich der Benotung seines Amtes zu walten. Aber vielleicht finden wir ja bezüglich der verbesserten Datadisk zu einem gemeinsamen Nenner?

DER HEIMWERKER

Euch ist beim Test von „X-Treme Racing" im CD-Joker ein Fehler unterlaufen, weil Ihr dort behauptet habt, daß das CD32 über keine serielle Schnittstelle verfüge. Die hat es sehr wohl, und zwar ist die sechspolige Miniaturbuchse mit der Aufschrift „AUX" eine solche. Wir haben über diese Buchse per Communicator-Kabel ein CD32 mit einem A1200 verbunden und diese Kombination mit mehreren Spielen getestet, u.a. mit „Battle-Cars", „Super Skidmarks" oder „Alien Breed 3D". Aber unseres Wissens spricht nichts dagegen, daß andere Soft wie „X-Treme Racing" oder „Gloom" ebenfalls über eine solche Verbindung spielbar ist.
meint Michael Schuh aus Rot am See.

Der eigentlich als Tastaturanschluß gedachte AUX-Port mag sich nebenher als serielle Schnittstelle verwenden lassen, auch der Joystickanschluß käme dafür prinzipiell durchaus in Frage. Aber man muß schon klar sagen, daß diese Buchsen dafür nun mal nicht konstruiert wurden, weshalb es sich so oder so um Bastlerlösungen handelt. Im Zweifelsfalle gilt also: Lieber die Finger weg!

DER ANDERE HEIMWERKER

Kürzlich habe ich mir ein CD-ROM für meinen 1200er gekauft, dem unter anderem ein CD³²-Emulator beilag. Dazu habe ich noch ein paar Fragen:
1) Sind damit alle CD³²-Games auf meinem 1200er lauffähig? Falls nicht, woher weiß ich, welche funktionieren?
2) Im Original werden die Games ja per Joypad gespielt. Benötige ich auch am Computer so eins, oder reicht ein Stick? Kann ich ein handelsübliches 32er-Pad an den Zwölfhunderter anschließen?
3) Kann ich diese Games auf Festplatte installieren? Zum Beispiel ein Adventure?
hofft Thomas Eschmann aus Dormagen.

1) Obzwar nicht alle CD³²-Games auf Deiner Konfiguration laufen werden (beispielsweise verweigern „Wing Commander" oder „Soccer Kid" den Dienst), sollten es doch die allermeisten tun; insbesondere gilt das für Software neuerer Bauart. Wie es sich im Einzelfall verhält, erfährst Du aus unseren Tests oder durch simples Ausprobieren.
2) Ein originales 32er-Pad läßt sich problemlos verwenden und wäre ohnehin eine sinnvolle Anschaffung – selbst wenn sich einige Games auch mit dem guten alten Stick begnügen.
3) Eine HD-Installation ist nicht in jedem Fall möglich, insbesondere dann nicht, wenn das Progi CD-Besonderheiten wie z.B. Sprachausgabe aufweist. Auch hier gilt also das unter Punkt eins Gesagte.

NOCH EIN HEIMWERKER

Was ist das für ein Hardware-Fix zur Behebung des 1200er-Floppyproblems, von dem in der Märznummer die Rede war? Mein Händler meinte, ich bräuchte dafür ein Zweitlaufwerk?!
grübelt Bejamin Grundstein aus Maxhütte-Haidhof.

In Deinem Fall sollte statt eines Zweitläufers bereits ein Blick in den aktuellen Mixer genügen, ansonsten verhält es sich derweil offenbar so, daß die ganz neuen Produktionsserien von vornherein mit voll funktionablen Floppies ausgerüstet sind. Das Problem ist also hoffentlich bald ohnehin keines mehr.

TALK IM TURM

1) Ich habe einen A1200 und ein CD³². Da ich mich nun entschlossen habe, mir den 1438S-Monitor zuzulegen, möchte ich dessen Qualitäten natürlich auch am CD³² nutzen – welchen Adapter benötige ich da?
2) Treten beim Kauf eines Towergehäuses Probleme auf, wenn ich mein externes CD-ROM einbauen möchte?
3) Werden die derzeitigen CD-Laufwerke Ärger verursachen, wenn sie die neue Generation der superdichten CDs lesen sollen?
4) Ich habe von einem Freezer für den A1200 gehört. Gibt es das Teil wirklich?
fragt Sven Schuster aus Grömitz.

1) Du mußt entweder Dein CD³² mit einem RGB-Port nachrüsten lassen (machen viele Händler für 'nen runden Fuffi) oder Dir eine Erweiterung wie z.B. das SX³² besorgen, die bereits über einen entsprechenden Port verfügt.
2) Im Amiga-Turm wäre darauf zu achten, daß der PCMCIA-Port nicht verbaut wird.
3) Wie es derzeit aussieht, werden herkömmliche CD-ROMer die neuen Scheiben wohl nicht verarbeiten können – die kommenden Laufwerke aber sehr wohl mit den herkömmlichen CDs klarkommen!
4) Ein Freezer für den A1200 ist (immer noch) in Arbeit. Das Gerät wird technisch auf dem alten „Action Replay" für den 500er beruhen, den internen Expansion-Port belegen und Möglichkeiten zur RAM-Aufrüstung bieten.

DAS BUNTE DILEMMA

Obwohl ich Euch für das beste Amigamagazin der Welt halte, muß ich doch Kritik an Eurem Bewertungssystem üben. Beispielsweise ärgere ich mich darüber, daß Spiele, die auch auf einem 500er laufen (z.B. „Caribbean Disaster") von Euch anscheinend einen Bewertungsbonus in Sachen Grafik bekommen, nur weil sie eben auch auf alten Rechnern ihren Dienst verrichten. Aber solche Programme leben doch in Wirklichkeit von den schönen, bunten Bildern, oder?

Schön, der Hersteller mag sich ja sagen, daß ein Game für alle Plattformen sich besser verkauft als eins, das AGA-only ist, aber das halte ich für einen Irrweg. Denn wenn die Besitzer von 1200ern und 4000ern sich dann andererseits beim Kauf zurückhalten, weil die Software ihre Systeme einfach nicht ausnutzt, dann heißt es seitens der Hersteller wieder: „Für den Amiga läßt sich nicht genug absetzen, also machen wir nichts mehr!" Am A1200 wiederum braucht man sich als Produzent keine Sorgen zu machen. Nehmen wir nur mal „Biing!", das Festplatte und 6 MB RAM voraussetzt. Trotzdem hat sich das Spiel offenbar gut verkauft und hält sich schon seit langer Zeit in unseren Lesercharts. Also gab es wohl genug Leute, die mit solchen Hardwarevoraussetzungen zurechtkamen, oder?

Ich finde es ja okay, daß die kleine „Freundin" weiterhin mit Software versorgt wird, aber von grafiklastigen Programmen muß es unbedingt mindestens zwei Versionen geben. Ähnliche Probleme haben ja übrigens die CD- bzw. CD[32]-User. Es ist doch ein Armutszeugnis für die Hersteller, wenn sie ihre Soft (mit wenigen rühmlichen Ausnahmen) immer nur 1:1 auf CD konvertieren. Ihr solltet also in Euren Tests einen Notenabzug verteilen, wenn von neuen Games nur eine ECS-Version veröffentlicht wird.

fordert Max Magnor (Magnor? Max Magnor??) aus Osnabrück.

Bestrafungen für neue Spiele, die auch den 500er noch in vollem Umfang berücksichtigen, würden uns derzeit noch einen Tick zu weit gehen, doch bei 1:1-Konvertierungen auf CD gibt's seit jeher Abzüge – insbesondere, wenn schillertypische Features wie verbesserter Sound und zumindest ein paar zusätzliche Zwischensequenzen fehlen. Von einem Bewertungsbonus für ECS-Games kann indessen überhaupt nicht bzw. nur insofern die Rede sein, als die Benotung natürlich stets von den auf der jeweiligen Hardware realisierbaren Möglichkeiten ausgeht. Daß aber gerade eine Wirtschaftssimulation wie „Caribbean Disaster" von der Grafik leben würde, müssen wir entschieden bestreiten. Selbst wenn Du hier insgesamt nicht ganz unrecht hast, denn es ist auch für uns nicht immer ganz leicht, allen Fraktionen gerecht zu werden. Also den Alt-Amiganern einerseits und den (fraglos zukunftsträchtigeren) AGA-Amigos auf der anderen. In diesem Sinne plädieren wir ebenfalls für die Zwei-Versionen-Lösung.

WO IST DER SILBERSTREIF?

Es geht also aufwärts? Aha, daher gibt es im Handel soviel Spielesoftware für uns! Und deshalb kommen derzeit auch so viele neue, gute Amiga-Games auf den Markt! Nein, ich bin ja von Natur aus kein Schwarzmaler, aber langsam wird meine Umgebung dunkel, meine Nachbarn haben bereits für mich sammeln wollen, und der ortsansässige Totengräber fragt mich ständig nach den Maßen meiner „Freundin". Bevor jetzt irgendein besonders schlauer Leser (vornehmlich vom Kölner Amiga-Club) auf abwegige Ideen kommt: Ich habe einen A1200, ich kauf' mir das Q-Drive, und ich bekomme eine Blizzard-Karte als Werbegeschenk. So schlecht bin ich also gar nicht ausgerüstet, aber es hilft halt nix…

Ihr hingegen seid unglaublich zukunftsweisend, stand doch neulich beim Abo-Demo, daß schon eine 86(!)020-CPU aus-

reicht! Na, wer kann denn das Teil wohl überhaupt spielen? wundert sich Thomas Touzimsky aus Obrigheim.

Ein großer Optimist scheinst Du uns von Natur aus aber auch nicht unbedingt zu sein, oder hast Du nur die (weiter oben bereits mehrfach angesprochenen) neuen Entwicklungen nicht mitgekriegt? Und überhaupt: Jetzt gibt es schon 86000er, doch außer uns Legasthenikern hat's offenbar keiner bemerkt!

DA KOMMT ER SCHON!

Ers tmal ein dickes Lob, denn Ihr macht wirklich die beste Amiga-Spielezeitschrift des Universums. Vor allem Euer Humor und Euer lebenswichtiger Optimismus auch in schweren Zeiten (ich sage nur „Staatsanwalt" oder „Commo-Pleite") geben immer wieder Hoffnung und stärken die Szene, anstatt sie mit depressiven Sprüchen niederzumachen. Und was AT bis jetzt geleistet hat, war doch echt schon mal ein guter Anfang! Ich bin jedenfalls weiterhin optimistisch und denke, daß es bald wieder steil aufwärtsgehen kann, wenn erst die neuen Modelle da sind und kräftig die Werbetrommel dafür gerührt wird. Der Amiga wird immer ein Kultobjekt bleiben, solange die Amiga-User ihm die Stange halten, anstatt jammernd in der Ecke zu sitzen! predigt Christian Minaty aus Waldshut-Tiengen.

Da hast Du ein großes Wort gelassen ausgesprochen: Kultobjekt. In der Tat verdankte der Amiga seinen historischen Sieg über den zunächst übermächtig erscheinenden Konkurrenten Atari ST nämlich kaum der von jeher unglücklichen Marktpolitik von Commodore – sondern der Treue seiner User! Und die mag in letzter Zeit zwar ein wenig überstrapaziert worden sein, ist jedoch heute wertvoller denn je. Aber es gibt ja gottlob nicht nur Schwarzmaler und Grabredner, sondern auch noch Leute wie Dich. Und uns, wenn wir das in aller Bescheidenheit anfügen dürfen.

ROTE BULLEN AUS DEM ALLGÄU

1) Weil hier im schönen Ostallgäu keinerlei Unterstützung für unsere „Freundin" zu finden ist und ganz Verzweifelte schon bis nach Stuttgart fahren, um sich beraten zu lassen, haben wir vom Freizeitverein Red Bulls uns entschlossen, eine Amiga-Abteilung zu gründen. Und siehe da: Obwohl bisher nur Mundpropaganda betrieben wurde, haben wir vom Start weg schon zwölf Mitglieder. Es wäre also nett, wenn Ihr für alle weiteren Interessenten unsere Kontaktadresse abdrucken würdet: Freizeitverein Red Bulls, Abt. Amiga, c/o Georg Wieselsberger, Lange Str. 39, 87600 Kaufbeuren.

Jetzt noch ein paar Worte zur Leser-Umfrage: Da sieht man mal, wie die Amiga-Gemeinde wirklich ausgestattet ist; jetzt müssen nur noch die Hersteller entsprechend reagieren. Die Ergebnisse decken sich übrigens mit meinen Erfahrungen, denn in unserer Amiga-Abteilung tummeln sich z.B. neun 1200er, zwei 500er und ein einsamer 600er. Von den Zwölfern haben vier einen 68030 sowie mindestens 6 MB RAM. Davon abgesehen kann man PC-User durchaus für einen Amiga begeistern. Von denen, die meinen Amiga bisher in Aktion gesehen haben, war jedenfalls bislang nur Respektables im Stile von „Kaum zu glauben, was da alles in der Tastatur drin ist!" zu hören gewesen. Tja, wer nur den PC kennt, wundert sich natürlich über Grafik und Sound ohne zusätzliche Karten...

spricht der Rote Bulle Georg Wieselsberger.

Die Adresse ist gedruckt, die Respektsbekundungen wurden vernommen, nun sind der Worte genug gewechselt: Auf zum großen Amiga-Almabtrieb der Allgäuer Bullen! Über deren Farbe man sich freilich nicht zu wundern braucht, denn wo die Kühe lila sind, da mögen rote Stiere überhaupt nicht weiter auffallen.

DES KAISERS NEUE KLEIDER

Wie recht hatte doch Michael im Editorial 2/92 mit der Behauptung, daß man einen Computer auch „totquatschen" könne. Ich denke nämlich, daß eben diese Killerquassler einen großen Anteil am Niedergang des Amigas haben! Da wird ja sogar schon von den Eltern Druck ausgeübt, damit sich der Sprößling nur ja einen „richtigen" Rechner kauft und keinen „Spielecomputer", wie der Amiga einer sei. Das Image der Zockermaschine dürfte den Amiga wohl noch lange belasten, wenngleich AT mit guter Werbung und neuen Modellen helfen könnte, dieses Vorurteil zu beseitigen. Mit der Einführung des PowerAmiga etwa wäre sicherlich ein großer Schritt getan, jedoch sollte das auf keinen Fall wieder ein Tastaturrechner sein. Zwar hätte es der Amiga im Desktop- oder Towergehäuse noch schwerer im direkten Konkurrenzkampf, aber ein „Brotkasten"-Typ wird von den Leuten einfach nicht mehr akzeptiert. Im übrigen dringt der PC ohnehin immer mehr in klassische Amiga-Territorien wie Grafik oder Video vor, weshalb uns diese Auseinandersetzung eh nicht erspart bleibt. Was mich allerdings am meisten aufregt, ist, daß die DOSe immer für das Multimedium überhaupt gehalten wird. Beim Amiga spricht man schon seit langem von „Multimedia", ja, er ist eigentlich der ideale MM-Rechner. Da das aber außer ein paar Freaks niemand weiß, schert sich die Welt einen feuchten Kehricht darum, und in den Medien wird der Amiga einfach totgeschwiegen. Natürlich spielen hier auch die wirtschaftlichen Interessen von Microsoft und Co. herein, und allein schon wegen diesem Beinahe-Monopolisten finde ich es wichtig, daß es noch andere Systeme gibt!

stellt Alexander Bruns aus Bürstadt fest.

Was den „Spielcomputer" betrifft, so meinen wir eher, daß Commodore seinerzeit besser auf den Entertainment-Zug aufgesprungen wäre, als sich um jeden Preis in den hehren Höhen der multimedialen Anwendungswelt festzukrallen – denn noch lange vor dem PC haben ja die Konsolen dem Amiga die Butter vom Brot geklaut. Ansonsten sind wir jedoch weitgehend Deiner Meinung: Bei den kommenden Modellen sollte vom Design über die Leistung bis hin zum Marketing möglichst alles stimmen. Und anstatt sich auf einen schier aussichtslosen Konkurrenzkampf mit den PC-Monopolisten einzulassen, wäre es zudem gewiß sinnvoll, die Vorteile des Amigas als Alternativrechner zu betonen. Und zwar in allen Bereichen vom Spiel über den Online-Betrieb bis hin zu Multimedia.

CompuServe und Internet sind ja doch etwas komplizierter und auch teurer, als man zunächst annehmen sollte – aber das konnte mich nicht am Beitritt zu erstgenannter Institution hindern. Schließlich kann man sich die Zeit zwischen 2 und 5 Uhr morgens nicht schöner vertreiben. Aber der eigentliche Grund dieses Schriebs ist ein anderer: Warum bekomme ich eigentlich nie was von Euch geschenkt? Schon als ich mein AJ-Abo verlängerte, war „bloß" ein Gratisdemo für den A1200 dabei – mein 500er konnte natürlich nix damit anfangen. Und nun soll es von Euch demnächst schon CDs geben. Na ja, da muß ich mich halt mit einem Heft des oberen Durchschnitts zufriedengeben und auf eine kleine Aufmerksamkeit verzichten, oder?

klopft Ralf Willner aus dem CompuServe-Net auf den Busch.

Du bist aber ganz schön gierig. Na, unserthalben: Hiermit schenken wir Dir unser vollstes Vertrauen – und das ist nachgerade unbezahlbar!

1) Vorab herzliche Glückwünsche zu Eurem wirklich spaßigen

und sinnvollen Amiga Joker sowie auch zum Multimedia-Heft. Gerade dieses bietet besonders viel fürs Geld: nämlich Amiga-Soft für mich, Magazin und Demos für meinen Freund mit dem PC und das Papierheft für einen anderen Freund ohne Computer.

2) Jetzt eine etwas seltsame Frage: Ich besitze schon seit zwei Jahren einen A1200 und wüßte zu gerne, wie sich das Ding genau ausspricht. A Tausendzweihundert oder A Zwölfhundert? Nicht, daß es wichtig wäre…

3) Wichtig ist hingegen dieses Problem. Vor einiger Zeit installierte ich „Indy IV" fröhlich auf meiner Festplatte und freute mich bereits auf einen turbokartenunterstützten Spielgenuß. Doch Pustekuchen: Das Game verweigerte den Start und konfrontierte mich mit verwegenen Darstellungen auf dem Monitor. Also probierte ich den „Enhanced"-Modus aus, und siehe da, nun meldete sich Indy zum Rapport. Dumm ist nur, daß mein Blizzard-Board durch das Aufrufen des Boot-Menüs den Dienst verweigert – folglich gehen meine schönen 4 MB Fast-RAM sowie die Taktverdopplung flöten, weshalb der arme Archäologe genauso langsam wie weiland am 500er einherschleicht. Wenn auch mit dem Vorteil, daß ich keine Disketten wechseln muß. Das kann doch aber irgendwie nicht richtig sein, oder? Ich persönlich finde so was unfair und verlange Gegenmaßnahmen!

empört sich Jan Wesche aus Vechta.

1) Weitersagen!

2) Keine Ahnung, ob es da je eine offizielle Sprachregelung gegeben hat, aber wir kennen niemanden, der „Ahh Tausendzweihundert" sagt, wenn er seinen „Zwölfhunderter" meint.

3) Ad hoc wundern wir uns zwar etwas darüber, daß Deine Blizzard nach dem Bootmenü nicht mehr will, aber wenn es denn so ist, dann solltest Du mal die mitgelieferte Software sichten. Dort müßte ein Programm enthalten sein, mit dem man das Board nachträglich softwaremäßig wieder aktiviert.

UNBESCHREIBLICH!

Kürzlich entdeckte ich in einer PC-Zeitschrift Werbung für ein neues CD-Laufwerk namens „Phase Drive", einen vierfachen SCSI CD-RÖMer, mit dem auch spezielle CD-Cartridges wiederbeschrieben werden können. So hat man gewissermaßen CD-ROM, Wechselplatte und Streamer in einem Gerät, und da auch die Preise (700,– Franken für das Laufwerk und 78,– Franken für die beschreibbaren CDs) durchaus im Rahmen liegen, erscheint mir das Teil als Optimum aller Dinge. Was meint Ihr?

Nachfragen beim Händler ergaben jedenfalls, daß das Verfahren von Panasonic erfunden wurde, doch konnte mir niemand sagen, ob die Maschinen auch mit Amigas zusammenarbeiten. Wir konnten jedoch den Hersteller überreden, dem hiesigen Amiga-Club für eine Woche ein Testexemplar zur Verfügung zu stellen. Aber das Resultat war ziemlich entmutigend: Die „normale" CD-ROM-Funktion arbeitete problemlos mit allen gängigen Amiga-CD-Treibern zusammen, die Phase-Drive-Option (also das Beschreiben der Scheiben) scheiterte jedoch hartnäckig; leider lag auch nur Treibersoftware für PCs und Macs bei. Via „Shapeshifter" und mit Mac-Treibern funktionierte es übrigens sogar, aber wer hat schon die Voraussetzungen, um diesen Umweg gehen zu können?

fragt sich und uns Michael Rupp aus Niederteufen in der Schweiz.

Das „Phase Drive" ist in der Tat eine zumindest technisch sehr interessante Entwicklung, weshalb wir das Gerät auch im aktuellen PC Joker eingehend vorstellen – daß wir es dort und nicht hier tun, zeigt wohl bereits, daß der Betrieb am Amiga wenig Sinn macht, zumal es leider keinerlei entsprechende Treibersoftware gibt. Es mag Dir jedoch ein Trost sein, daß weder die Schreibgeschwindigkeit noch der Preis (hierzulande werden offiziell rund 1.000 Mark inkl. Controller dafür fällig) eine Bevorzugung gegenüber der herkömmlichen Kombination aus CD-Laufwerk plus großer Festplatte rechtfertigen. In der Praxis bewährt sich die Panasonic-Innovation nämlich eigentlich nur als „Zwischenlager" für ganz bestimmte Zwecke wie etwa der Arbeit mit umfangreichen Grafikanwendungen.

AN DIE TASTEN!

Die Entwicklung bleibt auch und gerade in Sachen Amiga nicht stehen, die Zeit erst recht nicht: Mit dem nächsten Joker kommt bereits wieder die erste Sommer-Doppelausgabe auf den Markt. Und ausgerechnet in einem Heft, das für vier Wochen vorhalten muß, soll es keine Leserbriefe geben? Mit Tanten und mitnichten, also schreibt uns, was Euch bewegt; egal, ob es sich dabei um Lob, Kritik, Anregungen oder Fragen handelt. Die interessantesten Zuschriften werden wie immer auf diesen Seiten veröffentlicht, alle übrigen von uns persönlich beantwortet. Allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und wir den Absender entziffern können. Bei E-Mail fällt das in der Regel leichter, doch sind auf diesem Wege keine Abo- und Shop-Bearbeitungen oder Teilnahmen an Preisausschreiben etc. möglich. Hier nun sämtliche Adressen für den Post-, Holz- und sonstige Wege:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

E-MAIL AOL:
joker mags

E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322

E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com

oder
joker mags@aol.com

E-MAIL T-ONLINE:
089463700

krieger

ZEICHNER XXXXI 5/15

ZUM AUSFLIPPE(R)N: WER DEN AMIGA JOKER JETZT ABONNIERT ODER SEIN ABO VERLÄNGERT, ERHÄLT EINEN VOLL SPIELBAREN TISCH AUS „SLAMTILT"!!!

Dieses Abo ist ein Mega-Hit! Und das gleich in mehrfacher Hinsicht: Ihr bekommt Eure Hefte ab sofort schneller und preiswerter sowie den Megahit-Flipper „Ace of Space" für Euren Amiga als Treueprämie!

Abonnenten überlassen wir alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres nämlich zum Preis von neun, also für flippige 63,– DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,– DM). Außerdem lassen wir weder sie noch ihre Hefte im Regen stehen, sondern garantieren die portofreie Postzustellung in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung. Der Versand erfolgt dabei übrigens unter Garantie bereits eine Woche vor dem offziellen Verkaufsstart am Kiosk!

Obwohl Michael meint, daß er sich bei diesen Konditionen auch gleich die Kugel geben könne, geben wir die (Silber-) Kugel(n) lieber den Neuabonnenten dieses Monats – in Form einer voll spielbaren Demoversion des brandneuen Megaflippers SLAMTILT der Pinball-Profis von 21st Century. DAMIT BEKOMMT IHR DEN KOMPLETTEN SCROLL-TISCH „ACE OF SPACE" auf Euren AGA-Monitor, INKLUSIVE MULTIBÄLLEN, BONUSSPIELEN AM SCOREBOARD, SUPERSOUNDS UND UND UND. Das Spiel ist zwar auf fünf Minuten begrenzt, aber wen stört das schon – wegen des originellen Missionsdesigns läuft hier jede Partie anders!

Kurzum, wir garantieren Euch den besten Amiga-Flipper aller Zeiten – allerdings nur im Mai, weshalb Ihr noch heute den ausgefüllten Coupon einschicken oder Euer Abo verlängern solltet. Zumal es (wie man sieht) dann bei jeder Verlängerung eine neue Top-Prämie gibt!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO – NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Die Zukunft von gestern

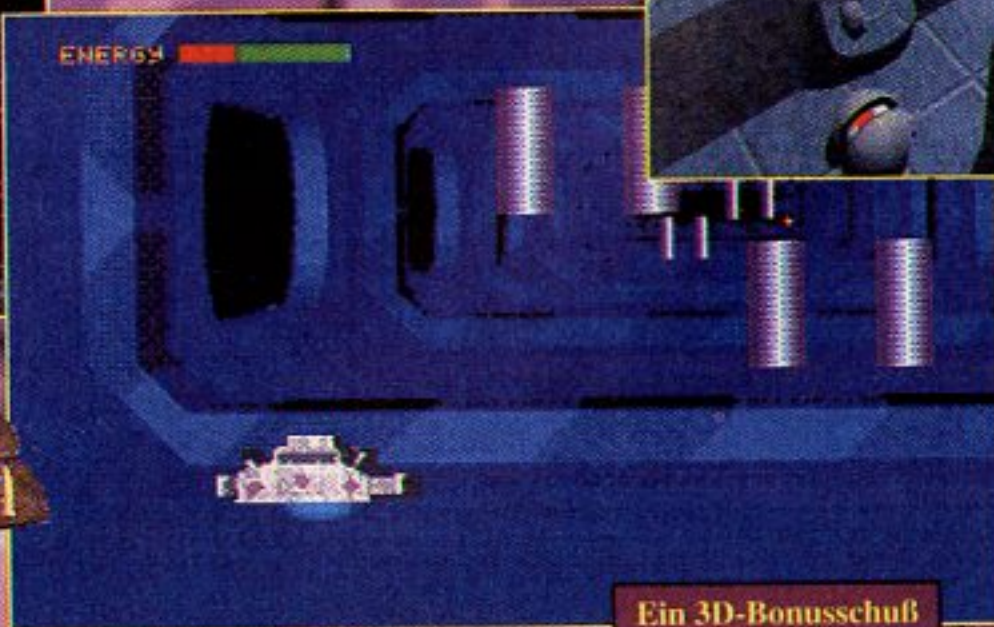
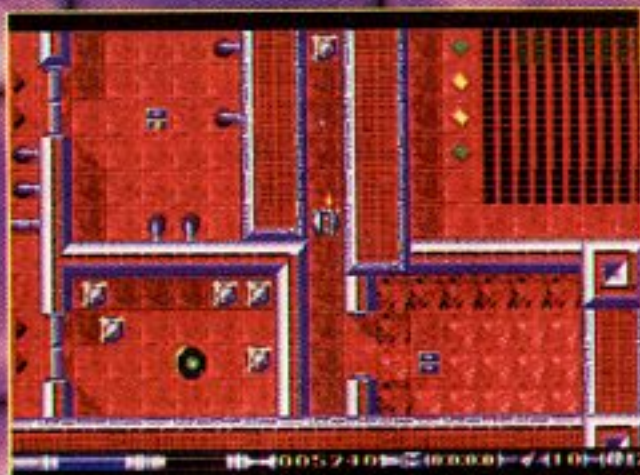
Normalerweise ist auf die Austrosoftler von NEO ja Verlaß, wenn es um Spiele aller Art geht – da kann und muß man auch mal einen Ausrutscher wie diese zusammen mit dem Team von 4-matted komponierte Action-Arie verzeihen.

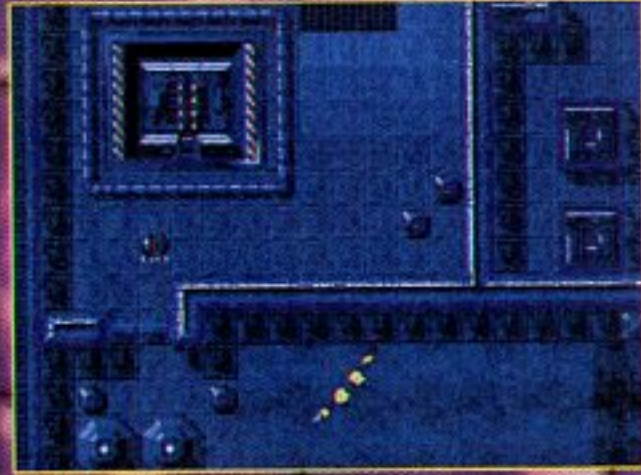
Die Spherical Worlds bieten altbackene SF-Actionkost, mageren Knobelquark und eine Präsentation im Stil der 80er Jahre als Garnitur. Zukunftsweisend ist hier allenfalls die in der Anleitung beschriebene Vorgeschichte: Die Menschheit ist tief in den Weltraum vorgedrungen und hat im Orbit weit entfernter Sterne zahlreiche Kolonien gegründet. Diejenige mit der Bezeichnung LV-427 meldet nun einen Alienraumer in der Umlaufbahn, fatalerweise bei gleichzeitigem Ausfall sämtlicher Verteidigungssysteme. Jetzt ruhen alle Hoffnungen auf einem bewaffneten Allround-Robbi, der sich selbstverständlich unter der Kontrolle des Spielers befindet. Der Blech-Held wird also an Bord des 15 Stockwerke umfassenden Raumschiffs der Feinde geschmuggelt, wo er u.a. Generatoren zerstören und Strategien gegen turboschnelle Kamikaze-Angreifer entwickeln soll.

Was man aus dieser faden Grundidee alles entwickeln kann, führt Team 17 schon seit Jahren mit der mehrfach fortgesetzten „Alien Breed"-Saga vor – und hat ja innerhalb der Serie erst kürzlich bewiesen, daß da heutzutage wohl ein ausgeklügelter Ballerdungeon die erste Wahl sein dürfte. In Österreich liebt man es aber eher traditionell und zog deshalb in alle Richtungen scrollende Draufsicht-Labyrinthe vor, wie man sie am Amiga auch schon aus Oldies wie z.B. „Rock'n'Roll" oder „Paradroid" kennt. Das eigene Sprite ist also eine Kugel im Format eines Daumennagels und muß sich mit noch kleineren und zudem spärlich animierten Gegnern herumplagen.

Kein Wunder, wenn selbst der erste Alienbraten dagegen vergleichsweise noch ein Festmahl ist; selbst unter Verwendung von englischem Rohmaterial…

Denn auch das Gameplay stammt hier aus den Anfangstagen des Amiga-Gamblings: Man ballert auf kleine Grafik-Kleckse und rollt durch labyrinthische Räume, deren Architektur mit dem Begriff „eintönig" noch schmeichelhaft umschrieben ist. Unterbrochen wird das Einerlei aus Gängen, Fluren und Korridoren (deren simplen Aufbau aus Grafik-Bauklötzchen man leider allzu gut erkennt) höchstens gelegentlich durch Freiflächen mit etwas größeren Bauten; etwa wenn ein Aufzugschacht in das Bild scrollt. Die Gefah-

Auf Einkaufsbummel im Waffenshop

Ein 3D-Bonusschuß

Ob rot, ...

ob grün, ...

ob blau, Aliens sollte man verhau'n!

ren für die Ballermurmel beschränken sich dabei freilich nicht allein auf die teils in so selbstmörderischem Tempo herannahenden Gegner, daß an eine geplante Reaktion kaum zu denken ist. Nein, auch fehlende Seitenbegrenzungen bedrohen die drei Bildschirmleben mit tödlichen Abgründen.
Der Weisheit letzter Schluß besteht also viel zu oft im schlichten Auswendiglernen des Gamedesigns, wie kopflastige Aktionisten hier überhaupt die besseren Karten haben. Allzu ungestümes Vorgehen wird in den Labyrinthen des Todes meist hart bestraft, besser ist es, sich jeden Schritt genau zu überlegen. Nur wer auch mal hinter einer Wand in Deckung geht oder Positionen ausfindig macht, an denen sich beispielsweise die Flummiwaffe mit ihren Abprall-Geschossen möglichst effektiv einsetzen läßt, hat echte Chancen. Apropos: Die Flinten machen einen der wenigen Anreize des Spiels aus. Bis zu zehn Stück der jederzeit per Funktionstaste umschaltbaren Todbringer, ausführliches Infomaterial dazu sowie eine Übersichtskarte bietet ein Shop zwischen jedem Level feil – das erforderliche Kleingeld liegt gemeinsam mit Energierationen in Geheimwinkeln zum Aufsammeln bereit. Im Austausch gibt es dann MPs mit Stakkatofeuer, effektive Flammenwerfer mit begrenzter Reichweite, rotierende Rundumschlags-Kanonen und Vorwärts/Rückwärts/Seitenschuß in den verschiedensten Variationen. Nur daß die Wummen am Screen halt nicht mehr halb so imposant wirken wie in der Beschreibung.
Ein weiterer Schwachpunkt des Spiels ist etwa das Aussehen des Bodens, welches keinerlei Rückschlüsse über dessen Beschaffenheit (glitschig, trocken, vereist etc.) und damit die Rolleigenschaften zuläßt. Daß Spherical Worlds dennoch nicht ganz reizlos ist, liegt an den teils sehr interessanten Feindformationen und den herausfordernden Puzzles der Marke „Finde Schlüssel X zum Tor Y". Und wer nicht bereits während der ersten beiden, wirklich grausam langweiligen Levels das Handtuch wirft, wird für seine Ausdauer mit Teleportern, Bröselbrücken, der Sprengung von Feindfabriken oder dem Spießrutenlauf durch eine Kaskade von Flammenwerfern belohnt; sogar der Flug durch einen 3D-Bonustunnel (wo es darum geht, heranzoomenden Pfeilern auszuweichen und Energiebälle einzusammeln) steht auf dem Programm. Freilich ist diese Sequenz hier nicht annähernd so gut gelungen wie da, wo sie abgeguckt wurde; nämlich beim Actionknaller „Stardust".
Bliebe noch zu erwähnen, daß das grafische Drumherum aus hübsch gerenderten Zwischenbildchen und einem ordentlichen Mini-Intro immerhin deutlich schöner als das eigentliche Spiel ist. Der Sound aus Titelmusik, Hintergrund-Gesumme und Effekten fällt weder positiv noch negativ auf und steht damit irgendwie für das gesamte Produkt: Spherical Worlds ist ein unspektakuläres Actiongame mit wenigen und dazu noch sehr gut versteckten Reizen, das vermutlich in der kommenden CD-Version kaum mehr Freunde finden wird als in vorliegender Floppy-Fassung für alle Amigas ab 1 MB RAM. (rl)

SPHERICAL WORLDS
(NEO/4-MATTED)
LABYRINTH-ACTION

57%
„VERALTET"

GRAFIK	51%
ANIMATION	38%
MUSIK	60%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	55%

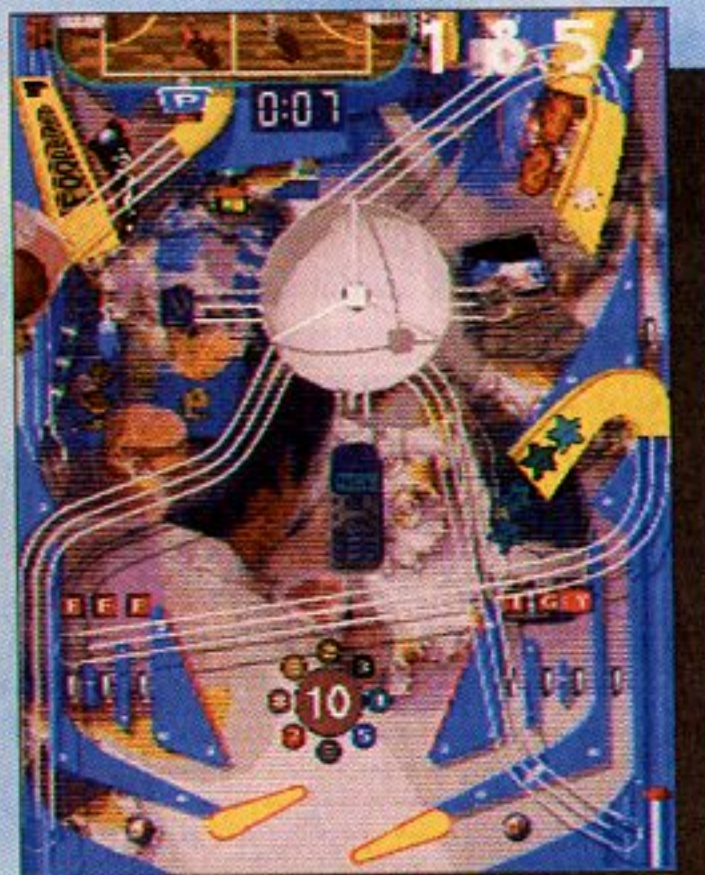
FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,–	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	LEVELCODES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Pinball Prelude

Als AGA-Flipper ist derzeit „Slamtilt" erste Wahl, doch Wizards mit einem A500, A600 oder A2000 kugeln hier richtig: Der jüngst für den 1200er getestete Erstling von Effigy hat erfolgreich auf ECS-Format abgespeckt!

Joker vor, noch ein Tor!

Optisch unterscheiden sich die drei hiesigen Tische kaum von ihren AGA-Cousins, nur im direkten Vergleich erkennt man beispielsweise die weniger bunten Score-Einblendungen. Sonst blieb fast alles beim alten: Die Murmeln rollen über liebevoll animierte, überhohe und extrabreite Spielfelder, die wie von der Tarantel gestochen nach oben und unten sowie etwas nach links und rechts scrollen. Sogar der Multiball-Modus blieb inklusive der automatischen oder manuellen Umschaltoption auf die übersichtliche Hires-Optik erhalten, was einer Premiere gleichkommt – einen scrollenden Flipper mit bis zu zehn gleichzeitig aktiven Kugeln hat auf den Oldie-Amigas ja bisher noch kein Mensch zu Gesicht bekommen!

Die Murmel in der Gegenwart

Flippern im Jurassic Park

Der Preis der Innovation ist ein gelegentlich etwas störendes Ruckeln der Bälle bei fehlender Turbopower unter der Haube, woran die neu aufgenommene Verkleinerungsmöglichkeit des Sichtfensters wenig ändert. Dafür werden die Lauscher mit überzeugenden Sound-FX sowie zur jeweiligen Spielsituation passenden Fantasy-, Trance- und Technoklängen verwöhnt. Das Gamplay orientiert sich freilich weiterhin nicht sklavisch an realen Kugeleien, sondern schöpft die Vorteile des Rechners durch gute Einfälle aus: Begrenzt haltbare Flummikugeln oder Wanderziele wird man in der vorliegenden Version in Kneipen wohl vergeblich suchen.

Thematisch ist eine „epochale" Reise angesagt, die am schlichten Steinzeit-Tisch beginnt. Hier prügelt man die Kugel mit vier Keulen durch den Dschungel und einen Wasserfall, trifft dabei einen Triceratops, entzündet Fackeln und zielt auf wegklappende Bonusfelsen. Die Gegenwart beinhaltet dann schon mehr Rampen, Kugelfallen, Bumper und Bonusziele sowie eine zweite Spielebene mit einem Fußballfeld und einer Antennenschüssel als Ballweiche. Optisch besonders ergiebig ist der Flipper aus der Zukunft, wo fünf Laserschwerter als Paddles, ein Kugel-Roulette, eine Zwei-Wege-Weiche und viele andere lohnenswerte Ziele warten. Hier wie da erlaubt die sehr effiziente Rüttelfunktion eine gezielte Beeinflussung der (nicht immer realistischen) Rollbahn, und der variable Schwierigkeitsgrad entscheidet darüber, welche Ausgänge offen sind, welche Ziele man wie häufig für welche Punktgutschrift treffen muß oder ob Boni nach einem Kugelverlust getilgt werden. Bedauerlich ist und bleibt der fehlende Multiplayer-Modus sowie vor allem die fehlende Speichermöglichkeit für Highscores; hier hilft nur der antiquierte Griff zu Bleistift und Papier. Trotzdem: Für Amigos der alten Schule gibt es derzeit nun mal nichts Besseres im Genre! (rl)

PINBALL PRELUDE
(EFFIGY)
FLIPPER-SIM

77% „VERLUSTFREI"

GRAFIK	76%
ANIMATION	78%
MUSIK	72%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	78%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	1,5 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

OFF LIMITS®

Computer GmbH

Ihr AMIGA Distributor

Speicher Amiga 500/600

Artikel	Preis
RAM 512 KB A500 mit Uhr	57.-
RAM 1 MB A500 plus	97.-
RAM 1MB A600 mit Uhr	87.-

Turbokarten A1200

Artikel	Preis
Blizzard 1230-IV 50 MHz	337.-
Blizzard 1230-IV 50 MHz 4 MB	527.-
Blizzard 1260 060 50 MHz	1197.-

RAM/Turbokarte Amiga 2-4000

Artikel	Preis
2 MB Chipmemadapter	237.-
Blizzard 2060 060 50 MHz.	1247.-
GVP Turbokarten	a.Anfr.
Cyberstorm 060 50 MHz	1747.-

Speicherbausteine

Artikel	Preis
4 MB PS/2 SIMM Modul 70ns	187.-
8 MB PS/2 SIMM Modul 70ns	387.-
16 MB PS/2 SIMM Modul 70ns.	777.-
2MB ZIP Bausteine	177.-
1MB/4MB SIMM Modul	67.-/257.-

Festplatten SCSI 3.5"

Artikel	Preis
Quantum Trailblazer 850 MB	337.-
Quantum Fireball 1.08 GB	437.-
Quantum Capella 2.2GB	1077.-
Quantum Atlas XP32150 2.1GB	1287.-
Quantum Grand Prix 4.3GB	1677.-

Festplatten IDE 3.5"

Artikel	Preis
Quantum Trailblazer 850MB	327.-
Quantum Fireball 1.2 GB	427.-

Festplattensysteme A500

Artikel	Preis
850 MB IDE incl. Controller	517.-
1.2 GB IDE incl. Controller	617.-
850 MB SCSI incl. Controller	587.-
1.0 GB SCSI incl. Controller	687.-

Festplattensysteme A2000

Artikel	Preis
850 MB IDE incl. Controller	477.-
1.2 GB IDE incl. Controller	577.-
850 MB SCSI incl. Controller	587.-
1.2 GB SCSI incl. Controller	687.-

Festplatten 2.5" IDE A600/1200

Artikel	Preis
Areal/Conner 250MB	277.-
Hitachi/Conner 350MB	347.-
Hitachi/Toshiba 540 MB	477.-
Toshiba 810 MB	697.-
Toshiba 1.3 GB	1197.-

Wechselplatten

Artikel	Preis
Syquest SQ3270 IDE oder SCSI	537.-
Syquest SQ270 Cartidge	97.-
Syquest SQ800 Cartridge	97.-
Syquest EZ135 extern SCSI	447.-
Syquest EZ135 Cartridge	37.-
Iomega ZIP Drive SCSI 100MB	397.-
Iomega ZIP Cartridge 100MB	33.-

CD ROMs

Artikel	Preis
Sanyo CR2545 SCSI 4-fach Speed	257.-
Toshiba XM5401 SCSI 4-fach Speed	397.-
Toshiba XM3701 SCS 6.7-fach	497.-
Toshiba XM 5402 IDE 4-fach	247.-
Mitsumi FX400 4-fach Speed	197.-
Mitsumi FX 600 6-fach Speed	287.-
Amiga A1241 A1200 4-fach	447.-

CD Writer

Artikel	Preis
Yamaha CDR 102 2/4fach	1697.-
Yamaha CDR 100 4 fach	2997.-
CD Rohlinge	ab12.-

Streamer

Artikel	Preis
HP C1534 2GB DAT	1157.-
HP C1536 4GB DAT	1297.-
HP C1533 2-16GB DAT	1597.-
HP DAT Einbaurahmen	67.-

HD-Controller

Artikel	Preis
Multi-Evolution II A500 SCSI-II	247.-
Oktagon 2008 SCSI-II	247.-
Alfa Power 508 IDE	177.-
Alfa Power CD Upgrade	187.-
Alfa Power 2008 IDE	137.-
Cyberstorm SCSI Kit	347.-
Blizzard 1230/1260 SCSI Kit	167./197.-
Update Multievo/Evolution	57.-

Grafik

Artikel	Preis
Cybervision 2MB / 4MB	667.-/827.-
Retina BLT Z3 1MB / 4MB	637.-/797.-
Picasso 2MB	497.-
ScanDoubler Amiga 4000	247.-
Deinterlace Karte(Flickerfixer)	247.-

Video

Artikel	Preis
V-LAB A2-4000	297.-
V-LAB A2-4000 S-VHS	497.-
V-LAB par A500-1200	497.-
V-LAB par A500-1200 S-VHS	647.-
V-LAB Motion V 3.x	1897.-
V-CODE intern/extern	127.-/177.-
V-CODE Retina BLT Z3	87.-
V-CODE Switch	187.-

Grundgeräte

Artikel	Preis
AMIGA 1200	697.-
AMIGA 1200 Starterkit	997.-
AMIGA 1200 Internet Surfer	1197.-
AMIGA 4000T 040/25	ab 3697.-
DRACO 040/33	ab 4397.-
DRACO 060/50	ab 5897.-

Monitore

Artikel	Preis
Amiga 1438 S 14" 15-38kHz	597.-
Microvitec 1564 15" 15-64 kHz	a. A.
Microvitec 1764 17" 15-64 kHz	a. A.
AcerView 56L 15" 30-64kHz	647.-
Tokumo PS1764 17" 30-64kHz	1147.-
ViewSonic 15" 30-64kHz	947.-
ViewSonic 17" 30-80kHz	1697.-
IIYAMA 8617 17" 24-86 kHz	1497.-
IIYAMA 9017 17" 24-92 kHz	1797.-
IIYAMA 9021 21" 28-92 kHz	3697.-

Sound

Artikel	Preis
Toccata 16 BIT Audiokarte	497.-
MaestroPro Audiokarte	777.-
25 Watt Aktivboxen	47.-
80 Watt Surround Aktivboxen	67.-

PC Karten für Amiga

Artikel	Preis
486er Karten	ab 597.-
Pentium Karten	ab 1097.-

Gehäuse

Artikel	Preis
Towergehäuse Amiga 500	547.-
Towergehäuse A1200 incl. Tast.	597.-
Tower Amiga 2000	397.-
Tower A 3000 incl. Slotplatine	597.-
Tower A 4000 incl. Slotplatine	747.-
SCSI Gehäuse 1 Einschub 3.5"	127.-
SCSI Gehäuse 1 Einschub 5.25"	127.-
SCSI Tower 2 Einschübe 5.25"	157.-
SCSI Tower 4 Einschübe 5.25"	197.-
SCSI Tower 7 Einschübe 5.25"	297.-

Drucker

Artikel	Preis
NEC P2X	377.-
HP Deskjet 600	497.-
HP Deskjet 660C	697.-
HP Deskjet 850C	947.-
HP Laserjet 5L	1047.-
Canon BJC 610	987:_
Epson Stylus Color II	797.-

Anwendersoftware

Artikel	Preis
Studio 2.0 Pro Druckertreiber	97.-
TurboPrint V4.0	117.-
Finalcopy II	77.-
Final Calc	347.-
Final Data V3.0	117.-
Final Writer V4.0	247.-
clarrISSA 2.x	177.-
Aderage 2.5 AGA	177.-
Animage	177.-
Data Base 3.0 Professionell	127.-
Diskexpander V2.1	57.-
AFS Filesystem Pro	137.-
AmiTCP/IP	137.-
Monumental Titler	197.-
Monument Designer	367.-
Personal Paint 6.x	87.-
Diavolo Backup	77.-
Diavolo Backup Pro	127.-
Maestro Backup	77.-
Maxon Basic 3	167.-
Maxon Cinema 4D V3	347.-
Maxon Cinema 4D V3 Pro	487.-
Maxon Tools 2	97.-
Maxon Twist 2	347.-
Maxon Multimedia	147.-
Pagestream V3.0	577.-
Master ISO CD-Brenner Soft	797.-
CD-ROM Starter Kit incl. CD	97.-
ASIM 3.x CD FileSystem	127.-

Spiele

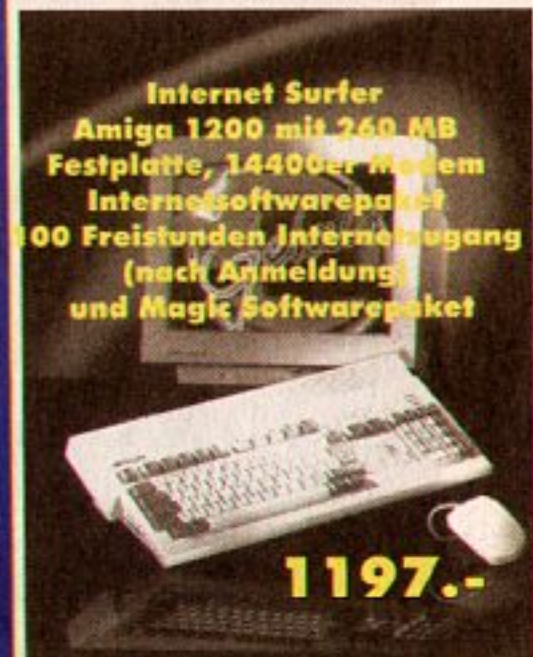
Artikel	Preis
Alien Breed 3D	77.-
Bingi AGA	97.-
Fears	87.-
Flight of the Amazon Queen	77.-
Lion King AGA	77.-
Polo Position	a.A.

CD ROM Titel

Artikel	Preis
Aminet Set I/II je4 CD's	je 47.-
Aminet Share 4/6/7/8/9	je 19.-
Aminet Share 10	25.-
Meeting Pearls III	17.-
Amiga Tools I/II	je 37.-
Goldfish III CD	37.-
Fresh Fish 9/10DoppelCD	57.-
RHS DTP Kollektion	17.-
RHS Color Kollektion	37.-
Megahits 3/4 Games	je 37.-
Magic Illusions	25.-
Gateway	17.-
Network CD 2	47.-
Octamed 6.0	77.-
Eric Schwartz CD	37.-
TurboCalc V2.1	17.-
NetNews Offline Vol. 1	17.-
C64 Sensations Vol. 1	27.-
XI Paint 3.2	67.-
Workbench Add-On Vol.1	37.-

CD32 Titel in großer Auswahl

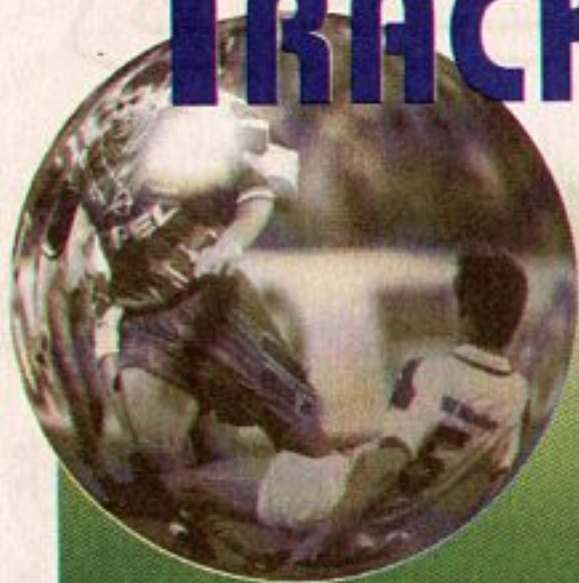
Sonstiges

Artikel	Preis
Ariadne Ethernetkarte	377.-
Liana Parallel Netzwerk	97.-
Parnetkabel	37.-
Netzteil A500-1200 4.5A	87.-
Kickum A600	27.-
Kickum A500	26.-
3.5" Laufwerke extern	97.-
3.5" LW intern A500/1200	87.-
3.5" LW 1.76 MB int./ext.	a.Anfr.
SX32 CD32 goes A1200	397.-
Maus Amiga 260/400 DPI	20.-/33.-
Maus Amiga 400 DPI 3 Tasten	37.-
Joysticks	ab 17.-
A1200/CD32 Superjoypad	37.-

AMIGA A1200

Oststraße 83 - 42551 Velbert Telefon 02051-28480 FAX 02051-284820
Technische Hotline täglich ab 16 Uhr 02051-284828

Wir liefern ausschließlich zu unseren allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Portokosten bei Vorkasse 6.-bei Nachnahme nach Gewicht. Händleranfragen erwünscht.
Macro System Stützpunkt, Microvitec Distributor, Amiga Distributor, Iiyama Fachhändler, Applepaint, PC Systeme usw.
Diese Anzeige stellt nur einen Auszug aus unserem Umfangreichen Lieferprogramm dar, nicht aufgeführte Artikel bitte telefonisch erfragen

Zäh wie (das) Leder

Tracksuit Manager 2

Warum die meisten mäßigen Managersimulationen ausgerechnet aus dem Mutterland des Fußballs kommen, kann wohl auch Alternative Software nicht beantworten. Aber was kann man von einem Volk schon erwarten, das auch Cricket für Sport und Plumpudding für genießbar hält?

Nein, für durchschnittliche Festlandbewohner wie uns ist es wahrlich nicht immer ganz leicht, auf den typisch britischen Geschmack zu kommen – obwohl es da ja gerade am Amiga auch durchaus gelungene Ausnahmen von der Genreregel gibt; etwa den „Premier Manager". Hier haben die Köche von der Insel aber ein Fußballmenü aus ausgerechnet den schlechtesten Zutaten des erwähnten Konkurrenten zusammengestellt. Daß auch noch Features anderer Spiele verwurstet wurden, vermag diesseits des Kanals wohl ebenfalls kaum jemand zu trösten, denn zu fade schmeckt das Ergebnis.

Das betrifft bereits die Vorspeise in Form einer unsäglichen Handhabung. Zunächst sollte man sich nämlich Sicherheitskopien der drei Disketten erstellen, da diese unter anderem auch mit dem einzigen speicherbaren Spielstand beschrieben werden und eine Installation auf Festplatte nicht vorgesehen ist. Gerade letzteres erweist sich wegen der teils nervigen Ladezeiten schnell als echte Geduldsprobe für den Diskjockey. Der darf dann gleich noch die dämliche Codeabfrage anhand seltsamer Hieroglyphen auf dem Etikett von Disk Numero zwo über sich ergehen lassen. Nachdem die ein oder zwei Manager noch das gewünschte Porträt der fünf verfügbaren Alter egos getauft und sich für ihren Lieblingsverein entschieden haben, verstreichen nochmals an die zehn Minuten, bis der Rechner mit den nötigen Berechnungen vor dem Start eines neuen Spiels fertig ist...

Statistiken in rauhen Mengen

Irgendwann findet sich der Hobby-Hoeneß dann aber doch in seinem Büro wieder, für dessen optisch höchst schlichte Gestaltung offenbar der Ikea-Katalog von 1979 Pate stand. Damit erhält man gleich einen prima Vorgeschmack auf die übrige Grafik, denn abgesehen von ganz ordentlichen Hintergrundbildchen gibt's hauptsächlich hübsch häßliche Statistiken und Menüs zu sehen, deren Farbwahl jeden Designer das Gruseln lehrt. Und was die musikalische Untermalung betrifft, so muß der Soundprogrammierer wohl ebenso taub sein, wie es der gute alte Beethoven war, nur daß der wenigstens komponieren konnte – für die Möglichkeit, das grausige Gedudel abschalten zu können, muß man dem Hersteller ewig dankbar sein. An der Auseinandersetzung mit dem umständlichen Handling kommt man aber leider nicht vorbei: Ein Mausklick auf die büroeigenen Einrichtungsgegenstände zaubert eine wahre Menülawine auf den

Ruf doch mal an!

Screen, durch die man sich aufgrund der spartanisch knappen englischen Anleitung mühsam wühlen darf. Bis man mal ohne Irrungen bei den gewünschten Features landet, dauert es also ein Weilchen, doch gibt es davon zumindest reichlich. Also ein erster Lichtblick für den präsentationsgeschädigten Zocker.

Neben dem normalen Spielbetrieb in der „Premier League" sowie erster, zweiter und dritter Division geht's bei nationalen und europäischen Pokalwettbewerben zur Sache. Zusätzlich lassen sich die Schützlinge in Freundschaftsmatches gegen renommierte Clubs aus dem In- und Ausland auf die Saison vorbereiten. Und natürlich darf auch auf dem Transfermarkt länderübergreifend nach Verstärkung für die Truppe gefahndet werden. Bis zu vier Scouts, die auch im Nachwuchsbereich nach hoffnungsvollen Kickertalenten spähen, stehen dem Manager dabei hilfreich zur Seite. Zum Mitarbeiterstamm zählen darüber hinaus Trainer und Mannschaftsarzt, die sich wie die Talentsucher in Können und Charakter unterscheiden. Wesentlich komplexer sieht's da bei den Attributen der Ledertreter selbst aus. So spielen neben Schußkraft, Schnelligkeit, Zweikampfstärke etc. hier vor allem die aktuelle Fitneß und Position eine wichtige Rolle bei der Aufstellung des Dreamteams – die sich quälend mühsam gestaltet, weil der Compi nicht im Traum an Unterstützung denkt: Man klickt schier endlos zwischen Info-Screens und dem fürs Herauspicken der Kandidaten zuständigen Menü hin und her, wobei ohne fotografisches Gedächtnis nur noch Notizen dabei helfen, die stärksten elf Ballkünstler aufs Feld zu schicken. Wer nach Vergabe der Kapitänsbinde noch nicht genug hat, weist jedem einzelnen Sonderaufgaben zu, um z.B. durch Aufrücken der Abwehr den Druck nach vorne zu verstärken. Dagegen ist es fast schon ein Kinderspiel, den Jungs die taktische Marschroute zu verklickern. Da gilt es, sechs Systeme, Mann- oder Raumdeckung, mehr oder minder heftige Tacklings und erfolgreiches Konterspiel in die Praxis umzusetzen.

Arbeitsplatz für Anspruchslose

Apropos Praxis: Die Begegnungen sehen so aus, daß zwei Sportreporter mit dem Rücken zur Arena (sie werden wissen, warum…) das Geschehen per Sprechblasen kommentieren, während auf dem Mini-Rasen in der rechten oberen Bildschirmecke per Balken angezeigt wird, in welchem Bereich des Feldes gerade um den Ball gekämpft wird – eine Partie Halma könnte kaum spannender sein. Lediglich die annehmbaren Sound-FX sorgen zumindest für einen Hauch von Stadionatmosphäre. Sobald man tatsächlich einige Matches absolviert hat, ohne einzuschlafen, lohnt sich auch der eine oder andere Blick in die ungezählten Statistiken. Neben den üblichen Tabellen halten sie die sichersten Schützen, rüdesten Rüpel, zahlreichsten Zuschauer und vieles mehr parat. Doch selbst die Möglichkeit, bei entsprechenden Angeboten den Chefsessel zu wechseln, dürfte hier niemanden mehr von selbigem reißen.

Damit bietet sich als Fazit ein Vergleich mit der englischen Fleischproduktion an: Warum zu „wahnwitzigen" Inselrindern wie dem „Tracksuit Manager 2" greifen, wenn dem fußballverliebten Feinschmecker hierzulande doch so saftige Schweinshaxen wie „Bundesliga Manager Hattrick" oder „Anstoß" serviert werden? Zumal es die einheimische Kost ja auch schon häufig im Sonderangebot gibt. (st)

Ja, wo laufen sie denn?

Die Aufstellung: eine echte Qual der Wahl

TRACKSUIT MANAGER 2	
(ALTERNATIVE SOFTWARE)	
FUSSBALL-MANAGER	
44% „FADE"	
GRAFIK	39%
ANIMATION	-
MUSIK	27%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	46%
DAUERSPASS	42%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	NEIN

UP & DOWN

Auch für den Wonnemonat Mai waren wir wieder mit Wonne dabei, als es darum ging, Eure zahlreichen Zusendungen auszuzählen. Wenige Überstunden, Koffein- und Nikotinvergiftungen später dürft Ihr Euch daher nun wieder in den neuesten Charts wonnen, äh, sonnen.

Ganz wonndervoll fand man es im Layout, daß von der neuen (alten) Nummer eins der ECS-Charts noch so viele Bilder im Archiv lagern – kein Wunder, denn Blue Bytes „Siedler" war mehr als ein Jahr lang Spitzenreiter. Jetzt sind sie also an den Gipfel der Top Twenty zurückgekehrt, wie die ersten drei Plätze hier überhaupt nur untereinander gewechselt haben: Das Auswanderer-Epos „Colonization" von MicroProse stieg von der dritten auf die zweite Position, während Ihr Westwoods „Dune II" von der Tabellenspitze zurück in die Wüste des dritten Rangs geschickt habt.

Die AGA-Aktionisten dagegen sind ihrer Nummer eins treu geblieben, weshalb „Alien Breed 3D" von Team 17 weiterhin den Vogel (das Monster? die Kerker?) am A1200 abschießt. Den Vizemeister simuliert hier nun Maxis mit „Sim City 2000", und auch die Bronzemedaille ergeht im Mai an Simulanten – nämlich die des kranken Krankenhauses „Biing!" unter der Leitung von Oberarzt Dr. ReLine.

Durch den Silberschacht kriechen an vorderster Front jetzt wieder die 17 Team-Würmer aus „Worms", vermutlich hat ihnen für den Verbleib auf fünfter Position einfach das Rückgrat gefehlt (der war gut, gell?). An zweiter Stelle warten am CD³² immer noch New World Computings „Erben der Erde" auf ihre Erbschaft, während gleich darauf ein alter Bekannter zu finden ist: Core Designs Action-Knaller „Banshee" konnte sich in die Herzen der CD-Amigos zurückballern.

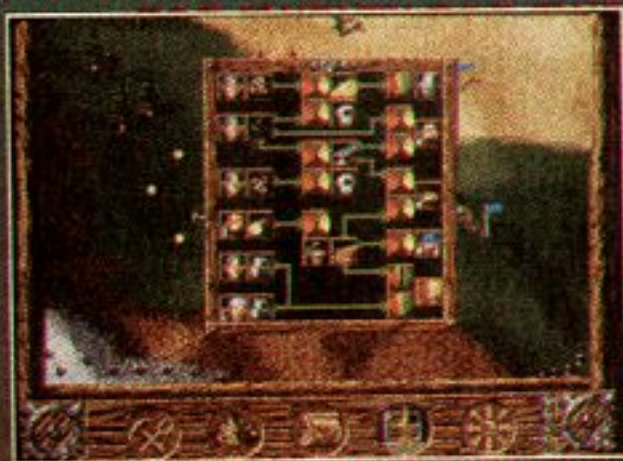
Der goldene Schuß gelang hingegen Sensible Software just da, wohin die Hersteller am liebsten zielen. Ihre 96er-Version von „Sensible World of Soccer" eroberte die Ladenkassen im Sturm! Gegen so viel Sportsgeist hatten auch die gut bewaffneten Würmer der englischen Teamsters keine Chance, weshalb sie in den aktuellen Verkaufscharts nun kurz hinter den Kickern, aber noch vor den Flippern von „Obsession" stehen. Trotzdem: Gratulation an die jungen Schweden von Unique Development zum rasanten Aufstieg ihrer gelungenen Debüt-Kugelei!

Ihr dürft jetzt noch den Redakteuren zu ihrem mit den Joker Favorites bewiesenen guten Geschmack gratulieren und bald vielleicht Euch selbst. Nämlich zum Gewinn von

1 x King´s Quest VI
1 x Hanse – Die Expedition
1 x Rings of Medusa Gold

Um bei der Verlosung dabeizusein, genügt ein Postkärtchen, auf dem Ihr Eure derzeitige Lieblingssoftware (getrennt nacht ECS-, AGA- und CD-Versionen)verewigt. Auch der Wunschgewinn und ein leserlicher Absender, an den wir ihn im Fall des Falles schicken können, dürfen nicht fehlen. Was jetzt noch fehlt, das sind eine schöne Briefmarke und unsere schöne Adresse. Für das Wertzeichen sorgt Ihr, für die Anschrift sorgen wir. Schon passiert:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (2) DIE SIEDLER
2. (3) COLONIZATION
3. (1) DUNE II
4. (4) WORMS
5. (14) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (6) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
7. (15) MAD NEWS
8. (7) INDIANA JONES IV
9. (8) SYNDICATE
10. (–) SIMON THE SORCERER
11. (–) THEME PARK
12. (10) AMBERMOON
13. (9) CIVILIZATION
14. (12) ELITE II
15. (–) DER CLOU!
16. (11) BIING!
17. (19) PIZZA CONNECTION
18. (–) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
19. (13) DEATH OR GLORY
20. (18) HOLLYWOOD PICTURES

TOP TEN A1200

1. (1) ALIEN BREED 3D
2. (4) SIM CITY 2000
3. (5) BIING!
4. (8) OLDTIMER
5. (2) FEARS
6. (–) UFO – ENEMY UNKNOWN
7. (3) GLOOM
8. (–) THEME PARK
9. (6) PINBALL ILLUSIONS
10. (–) SIMON THE SORCERER

TOP TEN CD³²

1. (5) WORMS
2. (2) ERBEN DER ERDE
3. (9) BANSHEE
4. (6) PINBALL ILLUSIONS
5. (1) PIRATES! GOLD
6. (10) MICROCOSM
7. (-) ALIEN BREED 3D
8. (-) SUBWAR 2050
9. (-) GLOOM
10. (4) WING COMMANDER

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) FIFA INT. SOCCER

2. (4) WORMS
3. (3) WING COMMANDER
4. (5) BUNDESL. MAN. HATTR.
5. (2) DUNGEON MASTER II
6. (-) GLOOM
7. (6) DER SEELENTURM
8. (8) DIE SIEDLER
9. (9) OLDTIMER
10. (7) COLONIZATION

TOP SELLER

1. (-) SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96

2. (1) WORMS
3. (9) OBSESSION
4. (5) GLOOM
5. (3) BREATHLESS
6. (-) GLOOM DELUXE
7. (-) EXTREME RACING
8. (6) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
9. (2) THE SPERIS LEGACY
10. (7) COLONIZATION

JOKER FAVORITES

STEFFEN: CARIBBEAN DISASTER

MAX: NEMAC IV

MARKUS: ZEEWOLF 2

OLE: MAG!!!

MICK: PINBALL PRELUDE

JOE: SPERIS LEGACY

MANFRED: DER PRODUZENT

RICHY: GLOOM DELUXE

MARTIN: ALIEN BREED 3D

BOX

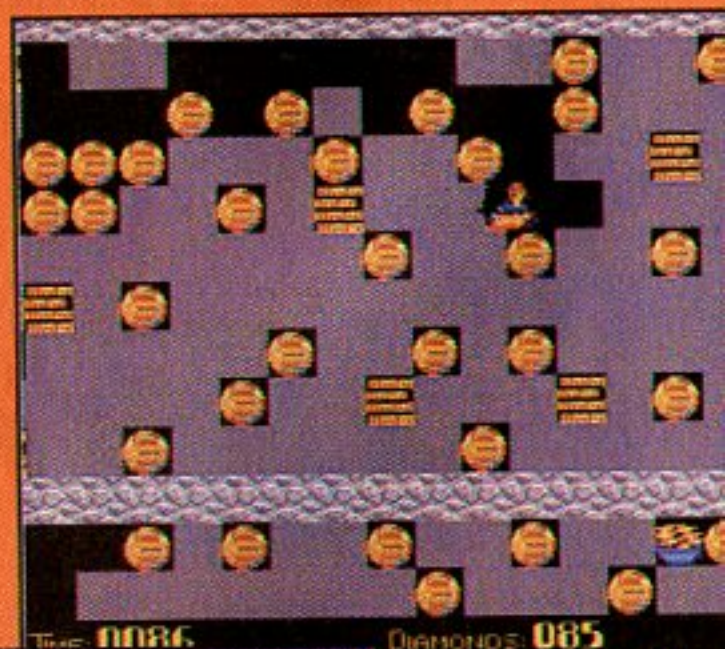
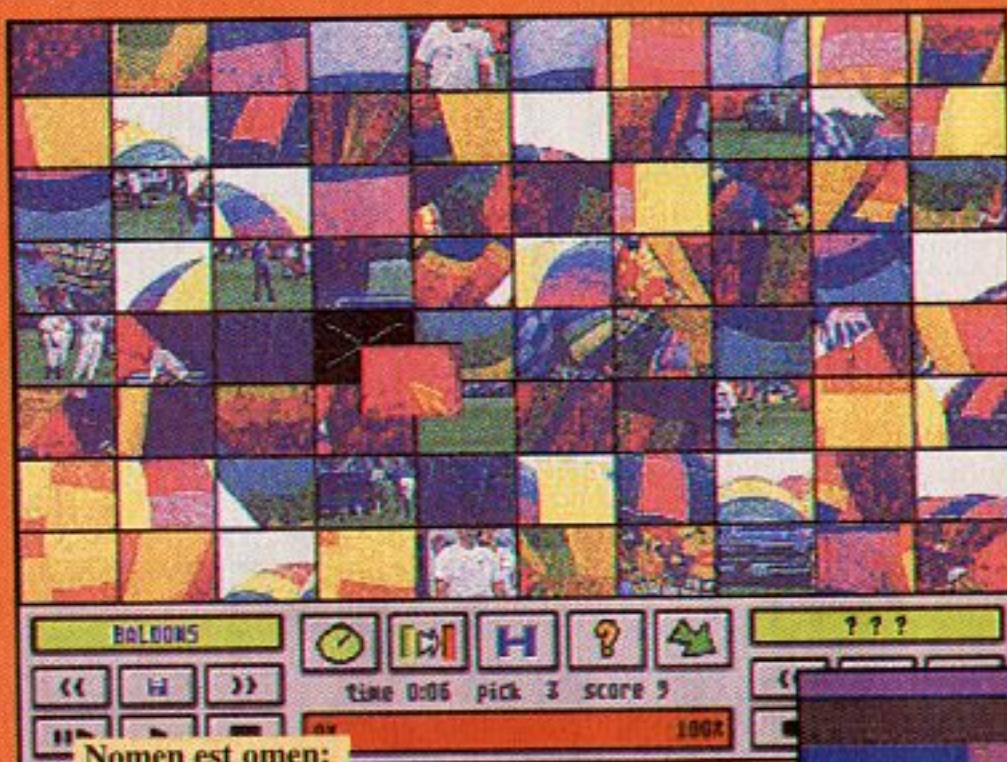
Ob Gummibären, Discomusik oder eben neue PD-Progis – die Mischung macht's! Im Wonnemonat Mai haben wir daher für Euch die aktuellen Highlights zweier Top-Serien aufgemischt: Nordlicht-PD und 1200-Mix.

Wer einen Blick auf die **Nordlicht-Spiele 76/5** wirft, der wird „Schiebung!" rufen. Und das mit Recht, wartet hier mit **Puzle** doch eine der hübschesten Knobeleien der vergangenen Monate. Das Spiel bietet elf wundervoll zerstückelte Motive zur Auswahl, deren verworren plazierte Einzelteile durch Aufnehmen (per Anklick) und anschließendes Absetzen am korrekten Ort zurechtgerückt werden sollen. Da man die Arbeit unter Zeitdruck zu verrichten hat, ist man um so dankbarer für den kurzen Moment der Übersichtlichkeit, den ein jederzeit abrufbares Miniatur-Komplettbild bringt. Das kaum originelle, aber dennoch recht kurzweilige Gameplay vermag durch ein zufallsgeneriertes und damit bei jedem Neustart völlig anderes Puzzle-Chaos auch längerfristig zu unterhalten. Wer mag, darf außerdem das vorgefertigte Musikstück durch eigene Stücke im Soundtracker-Standard ersetzen oder eigene Bilder einbauen.

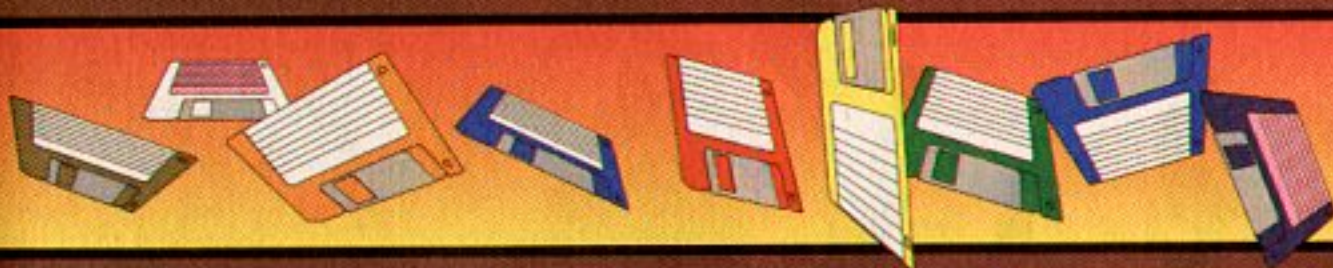
Ein helles Köpfchen *und* flinke Finger benötigt man für die Scheibe mit der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 76/6**, warten hier doch wieder einmal Ausgrabungsarbeiten im Stil des Klassikers „Boulder Dash". Wie nicht anders zu erwarten, wurde **Aladdin's Caves** mit dem Construction Kit aus dem guten alten „Emerald Mine" erstellt, doch tut das dem Spaß an der Freud' ja keinen Abbruch: Man wühlt sich hier mit dem Helden aus tausendundeiner Nacht durch das Erdreich, klaubt Diamanten auf und weicht ziemlich intelligent agierenden Gegnern aus. Durch den interessanten Aufbau der mehr als 80 Levels, die nette Optik und die technisch saubere Ausführung hebt sich diese PD-Schatzhöhle auch angenehm von den vielen vorangegangenen Geschwister-Spielen ab.

Gerade mal eine Disk weiter, also auf der **Nordlicht-Spiele 76/7**, findet sich dann ein Grafikabenteuer der Tüftelklasse eins. Wiewohl die konfuse Story hinter der **Legend of Pounds Island** (anno 1950 wird der Hund des eigenen Vaters getötet, zwanzig Jahre später soll man den Übeltäter finden und bestrafen – nun ja...) Schlimmes befürchten läßt, ist das Gameplay bemerkenswert gut gelungen: Per Maus klickt man sich sehr bequem durch nette Bilder, hält Konversation mit den Passanten, untersucht verschiedenste Möbel hinsichtlich verschiedenster Fundstücke und macht sich diese dann beim Lösen kleinerer Zwischenrätselchen zunutze. Kurzum, auf Pounds Island wartet genau der richtige Adventure-Happen für den kleinen Rätselhunger zwischendurch; da kann man auch über die magere Soundkulisse hinweghören.

So, langsam wird es aber höchste Zeit für ein bißchen Action, was? Für diesen Bereich zuständig ist diesmal die Scheibe mit der Beschriftung **Nordlicht-Spiele 77/2**, denn hier werden mit dem mausgelenkten Fadenkreuz Hauskulissen abgefahren, blitzartig auftau-

Nomen est omen: Puzzle

Die Diamantenmine
Schein der Wunderl
pe: Aladdin's Caves

Auf den Abenteuer-Hund gekommen: Legend of Pounds Island

Operation Index auf PD: AMOS Alley

chende Bösewichte aufs Korn genommen und harmlose Passanten möglichst verschont. Wer in diesem Digi-Schießstand zu oft Zivilisten trifft oder umgekehrt mit dem Gangster-Fangschuß zu lange zögert und noch dazu häufig selber Treffer wegstecken muß, der wird kaum sehr lange überleben. Und wiewohl ähnlich beinhartes Kommerz-Gameplay längst auf dem Index gelandet sind, kann man hier wegen der ziemlich abstrakten Comic-Grafik doch eher ein Auge zudrücken – zumal **AMOS Alley** später so einige Überraschungen auf Lager hat. Zwei davon seien an dieser Stelle verraten: Alle paar Levels gibt's z.B. eine neue Kulisse und im Spielverlauf dann auch mal bewegliches statt immer nur am Platz fixiertes Kanonenfutter.

Damit heiter weiter zur exklusiven PD-Serie für AGA-Amigas. Hier machen wir zunächst halt bei der Ausgabe **1200-Mix 399**, wo mit **Shift-It** eine knobelige Steinerei wartet. Dabei werden verschiedenfarbige Klötzchen so lange hin- und hergeschoben oder von Emporen fallengelassen, bis Steine identischen Aussehens nebeneinander zu liegen kommen und sich dadurch in Wohlgefallen auflösen – sind alle weg, ist ein Screen von vielen gelöst. Das wortwörtlich steinalte Gameplay wurde von den Autoren durch nette Musik, hübsche Grafik, sehr durchdachtes Leveldesign und viele Feinheiten wie Levelcodes etc. enorm aufgewertet; warum also nicht mal reinschauen?
Eine nette Dreingabe auf derselben Disk ist zudem der launige Bomberman-Klon **Friends**, bei dem sich zwei bis vier Spieler ohne Beteiligung von Computergegnern gegenseitig durch ein Labyrinth hetzen. Während des Spiels werfen sich die „Freunde" dann so lange und so viele Bomben um die Ohren, bis schließlich ein überlebender Sieger feststeht.

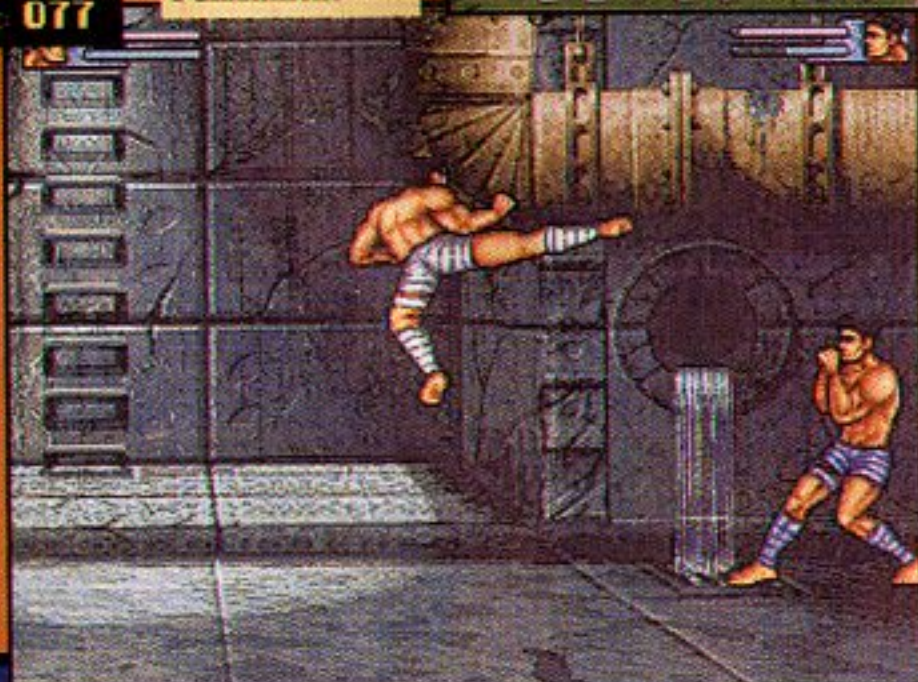
Endstation für diesmal ist die **1200-Mix 401**, wo das Demo zu einem kommenden und ganz besonders interessanten Shareware-Schlagabtausch enthalten ist. Bei **Capital Punishment** hauen sich zwei Spieler mit der Faust auf die Nase und dem Fuß in die Weichteile, bis irgendwann die Restenergie des einen gegen Null tendiert und er nach dem Niederschlag ermattet auf dem Boden liegenbleibt. Soweit also nix neues im Genre, doch das exzellente Handling und die für PD-Verhältnisse außerordentliche Präsentation (tolle Fighter-Animation, Lichtquelle etc.) machen hier Lust auf mehr. Und das kommt auch bald: Die Programmierer haben bereits eine aufgepeppte Neuversion in der Mache. Bis es soweit ist, klettern allerdings immer dieselben beiden Kämpfer in einen Ring, der auch immer gleich aussieht.

Immer noch gleich sind zudem die Preise für die aktuelle PD-Kost, denn wie gehabt sind lediglich 4,– DM pro Disk zu entrichten. Dazu gesellen sich die üblichen Portokosten in Höhe von vier weiteren Märkern. Daß die Spiele aus dem 1200-Mix nur von AGA-Amigos bestellt werden sollten, sagt ja bereits der Name, alle übrigen Neuvorstellungen arbeiten jedoch problemlos mit jeder „Freundin" ab 1 MB RAM zusammen. Es fehlt also wirklich nur noch die Bezugsadresse… (rl)

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Farbe um Farbe, Stein um Stein: Shift-It

Schlag auf Schlag: Capital Punishment

Der Bonus-Bomberman für AGA-Freunde: Friends

CRACK

Zur Zeit stürzen sich alle mit Begeisterung auf das Internet: Hacker, Cracker, Politiker, Modemacher – und wo so viel digitaler Sachverstand zusammenkommt, fallen immer ein paar gute Geschichten für Dr. Freak ab…

Inzwischen pfeifen es schon die Spatzen von den Dächern, daß Homebanking trotz persönlicher Identifikationsnummer und Transaktionsnummern nicht sicher ist – aber das scheint die Werbestrategen der Geldhäuser wenig zu stören. Irgendwie kann man sich die Schadenfreude dann auch nicht ganz verkneifen, wenn die Jungs selbst zum Opfer werden, zumal im folgenden Fall letztlich nichts Schlimmes passiert ist. Denn diese amerikanischen Hacker wollten es einfach *zu* raffiniert anstellen: Sie versandten 100 manipulierte Exemplare des PC-Betriebssystems „Windows 95" an ein großes Kreditinstitut als angebliches „Geschenk von Microsoft für einen guten Kunden". Die mißtrauischen Banker („Wir kriegen was umsonst? Wo ist der Haken?!") schickten die milde Gabe allerdings postwendend zurück an den vermeintlichen Absender in Seattle. Dadurch flog die Sache natürlich auf, und Experten entdeckten dann, daß dieses frisierte „Win 95" in Wahrheit vertrauliche Kundendaten ausspähen, sammeln und schließlich per Modem nach außen schmuggeln sollte. Hier hatte das „trojanische Digi-Pferd" also versagt, aber in einem ähnlichen Fall war es High-Tech-Gangstern mit einem elektronischen Bankraub tatsächlich gelungen, 15 Millionen Dollar von den USA nach Rumänien zu verschieben!

Auch die Pariser Haute Couture hat so ihre Probleme mit dem Internet: Zehn renommierte Modehäuser (Gaultier, Dior, Chanel etc.) wollen derzeit gemeinsam gegen die unerlaubte Veröffentlichung von Bildern ihrer neuesten Modelle im Netz vorgehen. Die dafür angeführten Gründe erscheinen zuerst einleuchtend, aber nicht, wenn man sie zusammen liest: Denn zum einen würden durch solche Bilder Fälscher und Kopisten angeregt, darüber hinaus wolle man die begehrten Aufnahmen eventuell auch selbst ganz offiziell im Netz anbieten…

Ziemlich aus der Mode gekommen scheint das Thema Internet dagegen bei den Crackern zu sein, die hier einst eine illegale Vorreiterrolle gespielt haben. Aber heute fahndet vielleicht gerade noch mal ein einsamer Sonderling nach der fünften Disk eines uralten Games – nur um anschließend festzustellen, daß er sich für die Telefongebühren auch das komplette Spiel in einer Sonderanfertigung mit Goldrand hätte leisten können.

Ganz anders denkt da Bundesinnenminister Manfred Kanther, der neulich meinte, daß Computer, Internet und Mobilfunk als Werkzeuge moderner Verbrecher Polizei und Justiz zunehmend in Bedrängnis brächten. Einerseits hat er damit nicht ganz unrecht, aber auf der anderen Seite fällt es ja auch gerade in seine Ministerverantwortlichkeit, daß der Regelfall in deutschen Polizeiwachen immer noch die Reiseschreibmaschine mit Handkurbelantrieb ist. Und die bei solchen Gelegenheiten gern ins Feld geführten Statistiken sollte man sich ebenfalls recht genau ansehen. So handelt es sich zum Beispiel bei etwa 80 Prozent der 21.000 registrierten Fälle von sogenannter Computerkriminalität im Jahre 1994 tatsächlich um Scheckkartenbetrügereien – also ein im Wesenskern eher altmodisches Delikt, das im Digi-Zeitalter lediglich ein anderes Gesicht bekommen hat. Zurück ins momentan so heiß diskutierte Internet, für (oder gegen?) das der bayerische Ministerpräsident Stoiber kürzlich „international wirksame Vereinbarungen" forderte. Nur knallharte Realisten kämen hier auf die Idee, den liebenswerten Träumer auf die zigtausend über den ganzen Globus verstreuten Netzanbieter hinzuweisen, deren Reglementierung so aussichtsreich ist wie die Abschaffung aller Subventionen für die Landwirtschaft. Menschen mit politischer Erfahrung wissen hingegen, daß bayerische Monarchen schon immer Visionäre waren. Und pragmatisch sind sie außerdem. Denn ungeachtet all der Sonntagsreden des Regenten ist sein Königreich mittlerweile selbst unter die Service Provider gegangen – seit April können sich die Bürger und kleine Unternehmen des Freistaats kostenlos ins Netz einloggen und damit zumindest theoretisch auch auf diesem Weg an all die Kinderpornographie, Nazi-Sites etc. gelangen. Und damit schließt sich der Kreis auch irgendwie wieder, nicht wahr? Das meint jedenfalls Euer

FRÜHLINGSERWACHEN!

Games

Titel		Preis
Airbus 2 *		79,99
ATR – All Terrain Racing		49,95
Bing! (2 MB RAM, Festplatte)		89,95
Black Viper (dt.)		69,99
Caribbean Disaster *		**69,99**
Cederic (dt.)		69,99
Colonization (dt.)		79,95
Der Reeder (dt.)	AKTIONSPREIS	49,99
Die Nordländer *		69,99
Erben der Erde		59,95
Flight of the Amazon Queen		69,95
Hanse - Die Expedition		39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion) *		89,99
Jaktar – Der Elfenstein (dt.)		49,99
Kampf um die Krone (dt.) *		69,99
Mad News (dt.)		79,95
Magi! (dt.) *		**79,99**
Obsession		49,99
Odyssey		29,99
Pizza Connection		89,95
Pole Position (dt.) *		89,99
Primal Rage *		79,99
Sensible Golf		69,95
Sensible World of Soccer 95/96		59,99
Sim Classics (dt.): *Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant*		69,95
Soccer Stars 96: *Fifa Soccer, Kick Off 3,* Anstoss, *Premier Manager 3*		69,99
Super Skidmarks		59,95
Super Skidmarks Data Disk		39,99
Super Street Fighter 2		59,95
Super Tennis Champs		39,99
Tiny Troops *		59,99
Top Gear 2		49,95
Whales Voyage 2		89,95
Worms		59,99
"Z" *		**59,99**

Games speziell für A1200

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59,95
Bing! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless	59,99
Coala	49,99
Der Reeder	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,99
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Evolution *	49,99
Extreme Racing	**49,99**
Fears	79,95
NBA Jam Tournament Edition	79,99
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Roadkill	59,99
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Slam Tilt *	49,99
Speris Legacy	59,99
Star Crusader	**49,99**
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Virtual Karting	49,99
Watchtower	39,99
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59,99
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Erben der Erde	59,99
Evolution *	**49,99**
Pinball Illusions	69,95
Roadkill	59,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,99
Worms	69,99
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Titel		Preis
Aufschwung Ost (dt.)		**29,99**
B-17 Flying Fortress		39,95
Behind the Iron Gate	SONDERPOSTEN	19,99
Black Crypt		29,99
Civilization		39,95
Crystal Dragon	SONDERPOSTEN	9,99
DarkSeed		39,95
Das Schwarze Auge – Schicksalsklinge		49,95
Der Trainer Italia (dt.)	SONDERPOSTEN	9,99
Desert Strike		29,95
D/Generation (nur für A1200)		19,99
Dogfight		39,95
Dune (dt.)		39,95
Dune 2 (engl.)		29,95
Elite Plus		39,99
Embryo	SONDERPOSTEN	9,99
F1 World Championship (A600, A1200)		**19,99**
Fields of Glory		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Fußball Total!	SONDERPOSTEN	9,99
Gunship 2000		39,95
Jimmy White Snooker		29,99
John Madden Football		29,99
K 240		29,99
Lothar Matthäus Super Soccer		29,95
Micro Machines	SONDERPOSTEN	29,99
Pacific Islands		29,99
PGA Tour Golf Plus		29,99
Pinball Magic		29,95
Rally Championships (ab A500+)	SONDERP.	9,99
ranTrainer (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,99**
Red Baron		39,95
Road Rash		29,99
Sim Ant Classic (dt.)		39,95
Sim City Classic		39,95
Space Hulk		29,99
Space Quest 1		19,95
Syndicate (engl.)		29,95
Team Yankee (dt.)		39,99
Theme Park (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,99**
Tornado (dt.)		39,95
Turbo Trax		29,99
UFO – Enemy Unknown		39,95
Wing Commander (dt.)		29,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN	9,99
Zeewolf	SONDERPOSTEN	19,99
Zeppelin (dt.)	SONDERPOSTEN	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	**199,95**
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	**499,99**
Alien Trilogy *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gex *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Need for Speed	**89,99**
Panzer General *	89,99
Road Rash	89,99
Total NBA 96	99,99
Thunderhawk 2	89,99
Wing Commander 3 (dt.)	**99,99**

Unser Tip des Monats:

Slam Tilt

Wir präsentieren den neusten Flipper von 21st Century. Auf vier actionreichen Tischen können Sie mit bis zu sieben weiteren Mitspielern völlig ausflippen!

A1200 / A4000 *

49,99

Kaum zu glauben!

Crystal Dragon
Der Trainer Italia
Embryo
Fußball Total!

Solange der Vorrat reicht!!!

je **9,99**

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Wo Sie uns finden:

Ab 03.05.96 endlich auch in Koblenz

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Die ersten Frühjahrsparties der Szene hinterlassen nun auch ihre Spuren in unserer Galerie für bewegte Bilder: Vier besonders schmucke Exemplare der neuen Demo-Kollektion dürfen heute auf den Laufsteg!

FAKTORY

Dieses Werk aus der Fabrik von Fairlight und Virtual Dreams beginnt recht getragen mit düsteren Klängen und ebensolchen Bildern, steigert aber schon bald sein Tempo: Luftblasen blubbern über das Titelbild, ein Mädel betrachtet erst versunken kunterbunte Wellenspiele und startet dann zu einem Flug durch einen schön bewegten 3D-Plasmatunnel. Es folgt weiteres Wassergekräusel, anschließend gleitet eine Linse durch ein Farbkaleidoskop, das sich laufend verzerrt. Nun überfliegt ein in Echtzeit berechneter, sehr soft abschattierter 3D-Raumer eine ziemlich karge Planetenoberfläche – aber die tollen Lichteffekte an den glühenden Triebwerken sind unbedingt sehenswert! Zum guten Schluß nähert sich langsam ein Computermonitor und verkündet in grellen Lettern ein letztes Mal das Titelmotto.

MYSTIC

Gottlob haben die Jungs von Mystic mehr Zeit und Mühe in ihr aktuelles Optik-Feuerwerk gesteckt als in dessen „einfallsreichen" Titel: Von recht ruhigen Tönen begleitet, schwebt ein eindrucksvoll beleuchtetes 3D-Antlitz über den hochaufgelösten Screen, kurz darauf wird es von Abertausenden einzelner Dots abgelöst, die durch ein Pixelplasma tänzeln. Dasselbe Schicksal blüht anschließend einem riesigen bunten Polygonstern, bevor der unvermeidliche Flug durch einen sich windenden Texture-Tunnel ansteht – hier nervt allerdings die zu grob geratene Auflösung des Blitter Chunky-Screens ein wenig. Schwamm drüber, denn jetzt führen wieder unzählige Einzelpixel einen mitreißenden Grafiktanz auf, ein hübsches Plasma wabert vor sich hin, und schließlich wird noch eine farbenfrohe 3D-Ebene rasant herangezoomt.

PASSENGERS

Ungewöhnliche Gruppennamen erfordern ungewöhnliche Serviceangebote: Die Three Little Elks haben ihre Demo-Passagiere mit einem äußerst komfortablen Einstellmenü ausgestattet! Damit läßt sich die Mixingrate der Jungle-typischen Multichannel-Musik und zudem die Methode der Chunky to Planar-Konvertierung optimal auf die eigene Hardware abstimmen. Was dann kommt, ist so umfangreich und spektakulär, daß wir hier nur ein paar willkürlich ausgewählte Beispiele aufzählen können. Zu sehen gibt's etwa Flüge durch soft abschattierte 3D-Gebirge, kippende Texture-Dungeons und den derzeit sicherlich buntesten Farbtunnel. Hochaufgelöste Polygonobjekte zoomen elegant auf den staunenden Betrachter zu, und ein nicht näher benanntes Gesicht wird frechen Echtzeit-Morphs unterzogen. Kurz und gut, hier stimmt einfach die Mischung aus Optik, Musik und Gesamtdesign – womit die drei kleinen Elche ganz klar das Highlight des Monats abgeliefert haben!

REAL SURREAL

Das Demo der dänischen Impact-Truppe lebt weniger von Grafikeffekten als von der Qualität der eingebauten Gemälde im expressionistischen Stil. Gut, hin und wieder wird trotzdem mal ein Bild durch die Twirl-Mangel gedreht oder ein gouraudschattierter Polygon-Edelstein über den Screen bewegt; auch einige 3D-FX und neblige Farbplasmen dürfen die Leistungsfähigkeit des AGA-Chipsatzes unter Beweis stellen. Insgesamt geht es hier aber schon recht ruhig und bedächtig, wenn auch nicht langweilig zu – also eher ein Optikschmankerl für Kunstliebhaber als eines für den Demotechniker.

START ME UP!

Von der Bestelladresse über den Lieferumfang und die Preise bis hin zu den Hardwareanforderungen findet Ihr wieder alle wichtigen Infos in dem Kasten nebenan. Einige ausgewählte Demo-Leckerli finden sich zudem am Kiosk um die Ecke, genauer gesagt auf der aktuellen BEGLEIT-CD DES KOMPLETT ÜBERARBEITETEN MULTIMEDIA JOKER – also, worauf wartet Ihr noch?! (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
FAKTORY (Fairlight/ Virtual Dreams)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD erforderlich	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
MYSTIC (Mystic)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD wird unterstützt	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disk	
PASSENGERS (Three Little Elks)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD wird unterstützt	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	
REAL SURREAL (Impact)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD erforderlich	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	

uhmeshalle

Up & Down

So, mal schauen, wessen Kärtchen aus dem Waschzuber mit Euren Zuschriften für unsere altehrwürdige Hitliste gefischt wurde… Beim Anblick von Der Seelenturm (A1200) ist ganz und gar selig

Mike Cshebar, Dortmund

Über Black Viper ist ebenfalls ganz und gar nicht unglücklich

Elmar Sander, Bergisch-Gladbach

Und der Soundtrack von Whale's Voyage schmeichelt den Lauschern von

Thomas Burkhardt, Bockau

Stromausfall

Na, richtig assoziiert? Dann aufgepaßt: Über die nötigen Zutaten zum Live-Rollenspiel Alive sollte sich schon mal so langsam den Kopf zerbrechen

Sebastian Grupe, Celle

Kicker Cup

Viermal Dank für Eure weisen Ratschläge, wir werden uns umgehend erkenntlich zeigen: Über das sportliche MegArts Hockey freut sich die „Freundin" von

L. Schröder, Berlin

In einem ebenso sportlichen Joker-Jogger starten ihre frühsommerlichen Aktivitäten

Uwe Zemke, Meldorf
Michael Steinbrücker, Ainring
Philip Geldmacher, Sprockhövel

Als höchst praktisch bei der Zockerei erweist sich ein Joker-Mousepad, und zwar für

Oliver Simunic, Regensburg
Christian Hämmerle, Worms
Sven Schuster, Grömitz

Aprilenten

Ha, einige von Euch sind uns ja ganz schön auf den Leim gegangen, wir sind entzückt! Des Rätsels Lösung haben wir Euch ja bereits ganz vorne verraten, hier verraten wir die Gewinner: Für drei Volltreffer kommen in den Genuß von je einem Top-Game

Falk Brunner, Oschatz
Andrei Galinski, Hamburg
Lukas Schwarzenberger, A-Krems
Holger Dotzauer, Marburg
Andreas Klein, Frankenthal

Für zwei richtige Anworten spendieren wir je ein Abo, die Abonnenten in spe sind

Andreas Enger, Kühnhaide
Daniel Kocis, Reutlingen
Melanie Nitsche, Paderborn
Thomas Wirth, Netphen
Jens Müller, Leipzig

Da Einsendungen mit nur einer richtigen Antwort allerdings dünn gesät waren, haben wir uns einfach „blind" ein paar Kärtchen gegriffen. Einen Shop-Gutschein im Wert von 30 DM bekommen also

Daniel Richter, Mühldorf
Lutz Westermann, Bienenbüttel
Wolfgang Krause, Lilienthal
Markus Lampen, Fritzlar
Thomas Richter, Chemnitz

Starlight Express

Das Amt, ranTrainer, Der Planer – das hätten wir zum Beispiel als eine richtige Antwort akzeptiert. Und akzeptieren werden die folgenden Glückspilze bestimmt auch ihre Preise: Zwei Karten zum Musical „Starlight Express" bekommt

René Couball, Rostock

Über je ein CD-ROM mit Quadrospeed-Power freuen sich

Christian Hübener, Lünen
Bernd Götz, Gernsbach

Auf dem 4. und 5. Rang wartet je eine RAM-Erweiterung, und zwar auf

Andreas Kürzinger, Lunzenau
Andreas Krohn, Stoltenberg

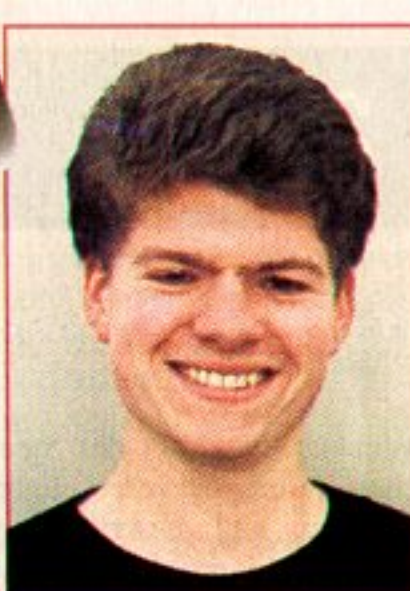
Und je einmal Mag!!! bekommen in Kürze geliefert

Christof Kaiser, Birstein
Marcel Korn, Magdeburg
Markus Tillmann, Mönchengladbach
Falk Lüke, Waldbröl
Torsten Werner, Mornshausen

Joker Galerie

Das Los fiel dieses Mal auf

Kay Beißert, Teltow

Schluß, aus, Ende – mehr haben wir nicht zu vergeben. Weiter geht's erst wieder in einem Monat, und bis dahin wünschen wir Euch viel Spaß mit den Preisen!

Da der Mai mit seinen 31 Tagen ja ein recht langer Monat ist, wurde dafür diesmal das Know How geringfügig gekürzt… Nein, Quatsch, den Grund konntet Ihr ja schon im Editorial erfahren. Bevor Ihr also auf die Barrikaden geht: Nächsten Monat ist in jedem Fall alles wieder beim alten, seid unbesorgt, Ihr Schummelfreunde!

HILFE!! FRAGEN?!

Bereits im Dezember letzten Jahres fragten wir nach einer Möglichkeit, den vom **KGB** als feindlich eingestuften Agenten „Hollywood" ausfindig zu machen, sich in seiner Wohnung einzunisten und den Unsympathen nach Strich und Faden auszuspionieren. Unsere Antwort in der Februarausgabe genügte Torsten Werner leider noch immer nicht zur Erfüllung seiner vaterländischen Pflicht, da die Gebrauchsanweisung für angehende Agenten genau im entscheidenden Moment abreißt. Wer kann den Faden an dieser Stelle wieder aufnehmen?

Bislang unbestätigten Gerüchten zufolge ist es möglich, den wackeren Valdyn in **Ambermoon** wieder in seine „Lionheart"-Welt zurückzuteleportieren. Leider weiß hier niemand nix Genaues nicht; welcher Tierliebhaber fühlt sich also imstande, unserem Lieblingskater den Heimweg in sein Plattformland zu weisen?

Etwas schwerwiegenderer Natur sind die Probleme von Karsten Ege, dem in der neuaufgelegten Fassung von **Space Quest I** einfach nicht die Flucht mit dem Rettungsshuttle gelingen will, zu knapp ist die ihm zubemessene Zeit. Da so etwas gerade zu Beginn eines Spiels ja einigermaßen ärgerlich ist, wäre er für rasche Hilfe überaus dankbar.

Und weil wir gerade bei Fluchtversuchen sind, hier nochmals der Aufruf an erfahrene Langfinger: Erbarmt Euch einiger bedauernswerter Hotline-Schergen und teilt uns Eure Lösung für das Problem der Stanford-Kaserne in **Der Clou!** mit, bevor wir vor der Flut der Anfragen nur noch davonlaufen können!

Außerdem suchen, wenn man der Hotline glauben darf, immer mehr Einzelkämpfer nach den (in der Anleitung angekündigten) Geheimräumen in **Cannonfodder 2** bzw. fragen sich, was es ganz allgemein damit auf sich hat. Welcher Veteran kennt das Geheimnis der versteckten Boni?

So, das klang hoffentlich dringend genug, um die Besserwissenden unter Euch dazu zu motivieren, nach Stift und Papier zu greifen und uns unter dem **Kennwort: Fragen** die Lösung der Probleme zukommen zu lassen. Natürlich werden wir uns beinahe ebenso dankbar zeigen wie die obigen Ratsuchenden und dem selbstlosen (?) Helfer ein kleines Bakschisch zukommen lassen, sollte sein Schrieb das Licht des Drucks erblicken (allerdings sei an dieser Stelle einmal darauf hingewiesen, daß der Lieferwagen für den Weg von Michaels Geldspeicher zur Post immer einige Wochen benötigt, wir bitten also, von ständigen Anfragen gnädigerweise abzusehen!).
Ganz Verzweifelte dürfen sich übrigens selbstverständlich auch an unseren Notdienst wenden, und zwar im Zuge der

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Tips und Cheats zu:

Es kann nur einen geben…

…warum eigentlich? Warum solltet Ihr nicht gerade diejenigen sein, deren Tips die hochheiligen Hallen unseres erlauchten Know Hows schmücken dürfen? Zumal in diesem Falle noch ein nettes Honorar von bis zu **300 Mark, nicht Lire** an Eure Adresse gehen würde. Immer vorausgesetzt natürlich, Eure Lösungshilfen sind einigermaßen aktuell, originell bzw. original und möglichst funktionell, was bedeutet, daß längere Texte im ASCII-Format und Computergrafiken in einem der gängigen Bildformate vorliegen sollten. Entsprechen Eure Machwerke all diesen Voraussetzungen, dann nichts wie ab damit an den

JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG 2. TEIL

EXILE

Wie angekündigt, begeben wir uns unter der Führung von Gunther Off zum zweiten Mal in die zerklüfteten Höhlen und präsentieren Euch das Ende von Triax' kleinem Imperium.

Mit den Kristallen im Gepäck gehen wir zurück zu dem Tümpel, an dem wir zuvor das Schlauchboot benutzt haben, und schubsen es nach links in die nächste Höhle. Stellt Euch an das östliche Ende und speichert sowohl Eure Position als auch den Spielstand. Manövriert das Boot mit Schüssen durch die Lücke unter der Wasseroberfläche und folgt ihm, wobei das Floß Euch vor einer näheren Bekanntschaft mit einer saugfreudigen Muschel bewahrt. Weiter geht es nach rechts unten, wo mit einigen lärmenden Schüssen ein weiterer Schleim aus dem Boden gelockt und mit einem Kristall gefüttert werden kann. Den erstarrten Gesellen legt man auf das Boot und drückt den Schalter, wodurch die beiden nach oben getrieben werden – falls es nicht funktionieren sollte, einfach neu laden und nochmals probieren. Teleportiert Euch nun wieder nach oben, schnappt Euch den auftauchenden Schleim und schleppt ihn nach links, wo sich der große Fisch noch immer auf Piranha-Patrouille befinden sollte. Während man Schleimi immer vor sich her schubst und schießt, bahnt man sich seinen Weg weiter durch das Loch ganz links und schließlich nach oben. Dann ab mit dem Ding durch die Öffnung, hinter der Säuretropfen ihn noch im Flug in einen Coroniumbrocken verwandeln. Klemmt das RCD unter den Schalter zur Linken, so daß die Tür in Intervallen geöffnet und geschlossen wird. Schnappt Euch den Block (und danach auch wieder das RCD), und begebt Euch zurück zum Windschacht. Laßt das Steinchen fallen, speichert Euren Standort und besorgt Euch wiederum einige Kristalle. Beamt Euch wieder zurück, fliegt mit dem Coroniumfelsen an die Oberfläche und zur Höhle im Westen, wo nunmehr die merkwürdige „Runentür" aufgesprengt werden kann. Jetzt wieder zurück zu den Zwillingsteleportern und den wartenden Chatter mit den mitgebrachten Kristallen gefüttert. Der Hebel wird so umgelegt, daß der rechte Transporter in die westliche Passage führt. Dann deaktiviert man ihn (mittels RCD), lockt Chatter mit der Pfeife in die Beamstation hinein und schaltet sie an. Trottet mit Chatter nach links bis zum Eingang ins westliche Höhlensystem und speichert Euren Standpunkt. Weiter geht es nach unten, rechts am Teich vorbei, den Schacht hinab und an der dritten Abzweigung nach rechts. Schiebt Chatter durch die Röhre nach oben, wo er sofort beginnt, ein ganzes Nest voller unsichtbarer Vögel zu bekämpfen, wobei Ihr ihm mit dem Icer zur Hand gehen könnt bzw. solltet. Unsichtbare Dinge und natürlich auch Vögel werden im übrigen unter dem Einfluß von Pilzen kurzzeitig sichtbar, fast wie im richtigen Leben… Auf dem Weg nach rechts läßt sich ein Wachroboter leicht aus dem Weg räumen, indem man ihn in die Schlucht mit dem Hochspannungsgenerator lockt und im letzten Moment in Sicherheit teleportiert. Hoffentlich habt Ihr Euch gemerkt, wo Ihr die Flasche zurückgelassen habt, denn diese wird jetzt in der Nähe des Feuerballgenerators mit Wasser gefüllt und vorsichtig unterhalb der Röhre abgesetzt. Fliegt durch besagte Röhre nach oben, speichert Eure Position, kehrt zur Flasche zurück und werft diese in die Höhe. Teleportiert und fangt sie unmittelbar danach auf. Löscht mit ihr das Feuer rechts unten und greift Euch den Feuerschutz. Nachdem Ihr den Spielstand gespeichert habt, wird der leere Flachmann genau auf die Funkenschleuder von vorhin geworfen. Jetzt sollte es möglich sein, an ihr vorbeizukommen und ihr mit der hier zu findenden Plasma Gun den Rest zu geben.
Mit dieser Waffe läßt sich nun auch der Feuerballgenerator am Eingangssee zerstören, was man also umgehend tun sollte. Danach geht es weiter nach unten, wo wieder einmal ein Rücksetzpunkt abgesichert wird, bevor man die Schwebekugeln aus dem Weg räumt. Der Schalter schließt etwas entfernt eine Tür, die Euch fürderhin vor einer Muschel schützt. Wandert nun nach oben, links, unten, wieder links, an der erwähnten Muschel vorbei und nach unten. Dort befindet sich eine weitere Muschel, die Wespen aus einem Nest saugt. Zerstört dieses mit der Plasmawumme und wartet, bis die Muschel sich beruhigt hat, bevor Ihr die PX312 aufsammelt. Marschiert daraufhin nach links durch die Höhle, hoch, wieder nach links und nach unten und sammelt unterwegs Pilze von der Decke ein. Diese lassen sich in Coroniumkristalle verwandeln, indem man mit der Plasma Gun senkrecht nach unten schießt und sie in die entstehende Flamme hält. Mit diesen begibt man sich weiter nach unten bis zu einer Muschel, die schlafende Schleime und Coroniumblöcke ansaugt. Mit der PX312 wird hier ein Schleim an der Muschel und der Säure vorbeigeschossen und schnell mit einem Kristall versorgt. Mit derselben Waffe befördert man einen Säuretropfen auf den armen Wurm und verwandelt ihn in einen der bekannten Sprengfelsen. Diesen schleift man auf die andere Seite der Höhle, nach oben und rechts bis zu einer Tür, die man mit einem auf gleiche Weise gewonnenen zweiten Brocken aufsprengt, wobei man nach Möglichkeit gleich noch den auftauchenden Roboter mit in die Luft gehen läßt. Mit dem Sporenschutz auf der anderen Seite und der Plasma Gun lassen sich nun jederzeit und überall neue Coroniumkristalle herstellen.
Vom Eingangstümpel aus folgt man nun dem Tunnel erneut an der Muschel vorbei nach rechts, wo man seinen niederen Instinkten (und seinem Plasmagewehr) freien Lauf läßt und alle Froschmänner, Maden und eventuell auch Imps beseitigt. Mit der PX312 lassen sich die Springbomben weiter unten zurücktreiben, wobei sie praktischerweise gleich ihre Abschußbasis zerstören. Nun läßt sich das RCD für das schwere Geschütz aus Eurem Schiff aufklauben. Den nächsten Droiden, der einem begegnet, wird man am besten mit dem Raketenantrieb der Pericles los. Dazu läßt man sich vom rechten Zwillingsteleporter in die westliche Passage transportieren, wo man den nächsten Transporter aktiviert. Im Maschinenraum hinter der Tür wird der Schalter so eingestellt, daß er beim Einschalten das Triebwerk anwirft und die Tür schließt. Speichert in der Nähe dieses Schalters Eure Position und auf dem Motor selbst den Spielstand. Sobald der Blechling in Eurer Nähe ist, könnt Ihr teleportieren und ihn durch die Triebwerksflamme verschrotten, auch ein paar Plasmaschüsse dürften hier nicht schaden.
Vom Fundort der PX312 aus gelangt man weiter oben in den Besitz einer Schnecke, die man am Boden der Höhle auf die Sonnenblumen losläßt und notfalls mit einigen gezielten Schubsern dazu bewegt, alle zu fressen. Jenseits der Pilze weiter rechts vernichtet man das explosive Kaninchen abseits des schwachen Untergrundes und folgt einem Windschacht nach unten, während man sich der fliegenden Plagen mit der Plasmakanone erwehrt. Über dem Turm wird mal wieder der Standort gespeichert, woraufhin man schräg nach unten auf die Tür ballert. Das Geschütz feuert auf die Kugeln und zerstört dabei die Türen. Werft den Coroniumkristall nach unten hinter den Turm, so daß es den Felsen in der Muschel weiter unten sprengt. Diese beruhigt

sich nun, wodurch man schnell weiter nach links fliegen und dort den letzten Schlüssel aufsammeln kann. Weiter geht's nach oben, links und unten zur Endhöhle, wo man einen Blick auf die Aufladestation werfen kann.

Teleportiert den ganzen Weg zum Schiff zurück, in den Geschützraum. Schaltet den Transporter an, schiebt die Kanone hinein und folgt ihr. Befördert alles weiter zum Teleport mit dem Aufzug und speichert Euren Aufenthaltsort. Hievt das Geschütz mittels Lift in den Transporter, begebt Euch selbst hinein und schießt es am Zielpunkt mit Hilfe der Plasmaknarre nach rechts, über den inaktiven Geschützturm hinweg. Richtet die Kanone auf den Turm und feuert sie (mit dem RCD) ab, wodurch der Turm das Zeitliche segnen sollte. Nun ab in den Transporter mit der Riesenwumme und ihn mit dem Schalter unten eingeschaltet. Schiebt die Kanone das Gefälle hinunter und unter die Maschinerie. Ein paar Schüßchen später stellt auch die Tür jenseits des großen Lochs kein Hindernis mehr dar. Mit der PX312 befördert man darauf die Kanone über das Loch in den Transporter und teleportiert zurück zum Lift-Transporter. Befördert den Tisch auf dem gleichen Weg wie die Kanone in den letzten Transporter. Jetzt befindet Ihr Euch bei der Muschel, die den Coroniumbrocken intus hatte. Zerstört den Geschützturm jenseits der kleinen Öffnung, indem Ihr den bewährten Feuerspucker auf den Tisch bugsiert und einige gezielte Schüsse abgebt. Der herunterfallende Energy Pod betätigt einen Bodenschalter, der Euch die Tür öffnet, so daß jetzt auch die Falltür dahinter aufgeschossen werden kann, wonach man den Spielstand speichert.

Auf dem Weg nach unten hält man sich die Roboter vom Leib und sprengt schließlich die Doppeltüren zur Linken weg. Nehmt den Schalter unter Beschuß und befördert so die Kanone durch die Falltür, speichert danach in der Nähe der Tür Eure Position, schießt erneut auf den Schalter und teleportiert. Jetzt sollte es möglich sein, die Tür schnell zu passieren. Auf bewährte Weise kann nun die Tür beim Wasserfall zerstört werden. Nehmt den schweren Felsen mit hindurch und hoch, wo er auf das Floß geworfen wird, das den Wasserzufluß regelt. Dadurch steigt der Pegel an, was den Fluß des Wasserfalls verlangsamt, so daß man ihn nun passieren kann. Weiter oben kann man bereits den Destinator hinter einer verschlossenen Tür sehen, doch zunächst muß man sich unten links im Raum mit den drei Transportern mit einem äußerst lästigen Roboter auseinandersetzen. Dieser wird mit der PX312 zurückgetrieben, woraufhin man ganz in seiner Nähe seine Position speichert. Nachdem man wieder ein wenig zurückgewichen ist, kann man bequem hinter ihn teleportieren und ihn danach mit vielen Schüssen nach rechts ins Wasser treiben. Sichert im Transporterraum Euren Standort, bevor Ihr über den mittleren Beam-o-maten in den Aufladeraum der Roboter gelangt. Dort beschädigt Ihr den gerade bearbeiteten Droiden und schleift die Kugel in den Teleporter zur Rechten. Schafft sie vom Zielpunkt aus nach links oben, so daß sie nicht in den Transporter zurückgelangen kann, der zur Ladestation führt. Nun können sich die Roboter nicht mehr regenerieren, was die ganze Sache doch erheblich vereinfacht.

Beamt Euch zurück in den Teleporterraum und besteigt den rechten Transporter. Nehmt rechts den Felsen vom Steuerfloß und drückt es nach oben, wodurch der Wasserspiegel fällt und die zwei Coroniumfelsen bei ihrer Explosion den Madengenerator mit ins Grab reißen. Das Ventil schließt sich, und die Höhlen füllen sich mit Wasser, wodurch sich etliche spezielle Türen öffnen. Teleportiert nochmals in den Transporterraum und klettert zum Destinator hoch, der sich jetzt dank der aufgeschlossenen Tür problemlos in den Transporter auf der linken Seite tragen läßt. Werft ihn danach noch in den Teleporter an der Decke, befreit die zwei Crewmitglieder und befördert auch diese nach oben. Speichert dort Euren Standpunkt, folgt dem Windkanal nach oben, die Schräge hinauf nach links zum Transporter. Aktiviert und betretet ihn, danach geht es weiter nach rechts in einen weiteren Luftstrom, der Euch an die Oberfläche bringt. Fliegt in die Haupthöhle und benutzt den Teleporter zur westlichen Höhle, der sich über dem ersten Imp-Nest befindet. Stellt Euch nun links dieses Transporters auf und schaltet ihn mit dem RCD an. Nun fabrizieren die beiden Beamstationen eine Endlosschleife, die man (nach vorherigem Sichern der Position!) gleich ausprobiert. Nach kurzer Zeit erscheint Triax höchstpersönlich und marschiert schnurstracks auf uns zu – geradewegs in unsere vorbereitete Falle.

Nun bleibt uns bloß noch übrig, zur Crew zurückzukehren, sie und den Destinator an Bord zu bringen und letzteren im Cockpit einzusetzen: Schon ist man wieder auf dem Weg bis an die Grenzen der Unendlichkeit und noch viel, viel weiter…

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Magazinchef Andreas Kamenzin aus München hat sich bei Greenwoods beinharter Verlagssim ***MAG!!!*** wacker geschlagen und für Redaktions-Frischlinge einige hilfreiche Tips auf Lager:

Am einfachsten ist es, wenn man im Jahr 1986 beginnt, da hier die Konkurrenz noch nicht allzu aggressiv agiert. Zu Beginn sucht man sich einen Redakteursstamm, wobei wichtig ist, daß sich sämtliche Angestellte des gleichen Schreibstils befleißigen, zudem sollte deren Zuverlässigkeit nicht schlechter als drei sein. Darüber hinaus steht das Layout in direktem Zusammenhang mit dem Schreibstil, ich setze beispielsweise auf die sachliche Form und nehme dazu das Layout Nummer 7, wobei es genügt, die Titelseite farbig zu gestalten, der Inhalt sollte in den ersten beiden Jahren schwarzweiß erscheinen. Das reicht aus, um eine ordentliche Layout-Note von den Lesern zu erhalten.

Als Schreiberlinge sollte man zu Beginn auf jeden Fall einen Actionspezialisten einstellen, da ein Großteil der frühen Computerspiele aus diesem Bereich stammen. Dazu kommt noch möglichst ein Spiele-Allrounder, bewährt haben sich im sachlichen Schreibstil der Actionspezialist Thomas Czorny und der Allrounder Egbert Terholsten. Diese beiden Spitzenkräfte sollten um ein bis zwei feste Redakteure sowie zwei Freie (z.B. Edzard Raute) ergänzt werden. Wenn übrigens einer der beiden bei der Einstellung unverschämte Gehaltsforderun-

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Angie Habereder

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
Vulcan Software/21st Century/Prolit Studio

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (IV/95)
Verbreitung: 95.655

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977
Compuserve: 100332,322
Internet: 100332.322@compuserve.com

gen stellt, so empfiehlt sich der Einfachheit halber ein Neustart des Programms. Die einzelnen Rubriken werden an die zusätzlichen Redakteure aufgeteilt, Thomas und Egbert dagegen sollte man von solchem Kram möglichst freihalten, damit sie ihre ganze Kraft in die Spieletests stecken können. Die anderen werden je nach Fähigkeiten mit den üblichen Rubriken wie Anwendungen, Hardware, Buchbesprechungen etc. betraut, wobei hier je 10% ein akzeptabler Mittelwert ist. Werden einmal in einer Ausgabe nur zwei oder drei Spiele vorgestellt, sollte man jede Rubrik auf 20 Prozent erhöhen, damit das Heft eine Gesamtstärke von mindestens 60 Seiten hat.

Jeder Redakteur sollte zudem zumindest 10%, besser noch 20% Kontaktpflege betreiben und keinesfalls auf Dauer über 100 Prozent belastet werden, da sonst die Krankheitsquote sprunghaft zunimmt und die Artikel nicht rechtzeitig fertiggestellt werden. Auch sollte unbedingt jeweils ein Auslandskorrespondent für die USA und England verpflichtet werden, dies zahlt sich in einem verstärkten Zustrom testfähiger Spiele aus, die restlichen Länder sind dagegen nicht so wichtig. Besonderes Augenmerk verdient auch die Leserbetreuung durch die Hotline und einen Leserbriefservice, hier lohnt es sich durchaus, eine Fachkraft wie Manfred Opitz dafür abzustellen. Natürlich sollte auch ein Abo-Service eingerichtet werden, am besten mit zumindest 15% Preisnachlaß, dadurch erhält man etwa eine Abo-Quote von bis zu 20 Prozent.

In den frühen Jahren empfiehlt sich aufgrund des eher spärlichen Spielenachschubs natürlich ein Multiformatheft, das sämtliche Systeme und auch sämtliche angebotenen Rubriken berücksichtigt. Die ersten beiden Ausgaben sollte man zum Dumpingpreis von etwa zwei bis drei Mark mit einer Auflage von ca. 10.000 Exemplaren anbieten, um sich zunächst einmal eine Marktposition zu erkämpfen, da sich die Werbekundschaft erst ab dieser Auflagenhöhe für unser Blatt interessiert. Danach kann man dann den Verkaufspreis langsam auf vier bis fünf Mark und im zweiten Jahr auf sechs bis sieben Mark hochziehen. Parallel dazu können die Anzeigenpreise auf 1.400 Mark im ersten und 2.000 Mark im zweiten Jahr geschraubt werden, man sollte aber darauf achten, daß um die zwanzig Anzeigenseiten im Heft vorhanden sind, dadurch bleiben auch die Finanzen im Lot. Bei der Redaktionsbesprechung heißt es immer, besonderes Augenmerk auf die Seitenzahl zu legen. Da sich diese in Vier-Seiten-Schritten verändern läßt, lohnt es sich manchmal, das Heft um die eine oder andere Seite zu kürzen, da so die Druckkosten von vier Seiten eingespart werden können. Zudem läßt sich hier das Verhältnis der Rubriken aufeinander abstimmen: Je eine Seite für Buchbesprechungen, Hardware, Anwendungen und die restlichen Rubriken reichen vollkommen aus, nur die Tips & Tricks sowie Messen und Interviews dürfen etwas länger sein. Die Auflage sollte auch nur in kleinen Schritten erhöht werden, so daß mindestens 80% des Heftes verkauft werden.

Wichtig ist es, mehrmals am Tag die Firmen per Telefon zu kontakten, um auflagensteigernde Exklusivberichte abzugreifen. Diese erhält man übrigens um so eher, je höher die Auflage ist. Zudem sollte man auch immer wieder mal einen Blick in die Urlaubsplanung riskieren, um zu vermeiden, daß sich während des Weihnachtsgeschäftes die halbe Redaktion in der Karibik aalt.

Auf diese Weise sollte es bereits nach einem halben Jahr möglich sein, eine gewinnträchtige verkaufte Auflage von ca. 30.000 Exemplaren zu erreichen. Ständig durchgeführte Leserumfragen informieren über eventuelle Defizite des Heftes, dennoch ist es wohl unvermeidlich, daß man lange Zeit rote Zahlen schreibt, diese können durch das fleißige Erstellen von Sonderheften, die sich zumeist sehr gut verkaufen, wieder schwarz übertüncht werden. Das Thema läßt man sich von einer Leserumfrage angeben, die Gestaltung sollte, bei einem Umfang von über 100 Seiten, durchweg in Farbe sein, dadurch lassen sich bei einem Preis von 10 Märkern in sechs Monaten durchaus 20.000 Exemplare mit einer Gewinnspanne von über 100.000 Goldtalerchen absetzen. Die Verteilung der Sonderheftseiten kann variabel zu den anstehenden Aufgaben monatlich neu verteilt werden, so daß in der Redaktion kein Leerlauf herrscht. Um in den folgenden Monaten den Ruin zu vermeiden, sollte das Blatt, der Verkaufs- und der Anzeigenpreis, die Höhe der Auflage und das Verhältnis der Rubriken zueinander ständig überprüft werden. Außerdem empfiehlt es sich, stets ein Sonderheft auf dem Markt zu haben, um so ein wenig Kohle hereinzubekommen, die zunächst in Werbekampagnen investiert werden sollte. Erst wenn das Blatt eine gewinnbringende Auflage von etwa

50.000 Exemplaren hat, kann man daran gehen, ein zweites Magazin zu gründen.

Einen netten kleinen Trick zu **UFO – Enemy Unknown** auf CD³² hat Daniel Schneider parat: Wer keine Lust hat, etliche Stunden auf gekaufte oder transferierte Waren zu warten, der speichere einfach ab, nachdem er seine Bestellung aufgegeben hat, und schon ist die Ware ohne Zeitverlust am Bestimmungsort angelangt.

Henning Lindhoff rät allen **Fears**-Spielern, zunächst den Ammo-Level auf 1:18 zu bringen und in einen Lavasee zu hüpfen, wo man die HELP-Taste drückt. Nachdem man erwartungsgemäß ein Leben verloren hat, soll sich nach dem Neustart allerdings jederzeit die Energie mittels besagter HELP-Taste wieder auffrischen lassen!

Henning Lindhoff zum zweiten, diesmal mit einem Tip zu **Sensible World of Soccer**: Wenn man beim Torschuß den Button festhält und auf der Tastatur die „R"-Taste drückt, läßt der computergesteuerte Torwart den Ball einfach ins Tor rollen, was die Toreschießerei natürlich ungemein erleichtert…

Wer lieber mit dem Klapprad als mit einem Formel-I-Boliden unterwegs ist, aber dennoch in den Genuß der Extrastrecken bei **X-Treme Racing** gelangen möchte, kann dies auch ohne weltmeisterliche Fahrkünste tun, sofern er sich an René Allissats Anweisungen hält. Demzufolge benennt man die versteckten Pisten einfach um, genauer gesagt in der „Tracks"-Schublade das File „Volcanic_Badlands_1B.trk" in „Volcanic_Badlands_1.trk", „Volcanic_Badlands_2B.trk" in „Volcanic_Badlands_2.trk" und Road_Circuit_1B.trk" in „Road_Circuit_3.trk". Um auch noch die Karten ansehen zu können, wiederholt man die ganze Prozedur im „Layouts"-Verzeichnis, wobei die Dateiendungen hier „.raw" lauten.

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Den bunten Reigen der Schummeleien eröffnet Sylvia Telljohann mit sämtlichen Levelcodes zur Gleichgewichtsknobelei **Statix** 1-Player-Levels:

Level 2:	MADBUTCHER
Level 3:	LIZARDKING
Level 4:	HOT DOTS
Level 5:	ALCATRAZ
Level 6:	BAD
Level 7:	EPIC
Level 8:	MUSEUM
Level 9:	ILLUSION
Level 10:	MCDISK
Level 11:	ILUVATAR
Level 12:	ANTARES
Level 13:	IT
Level 14:	SHAMPOO
Level 15:	ODYSSEY
Level 16:	STABILIZE
Level 17:	VIRGIN
Level 18:	EMOTION
Level 19:	DOLPHIN
Level 20:	FAHRENHEIT
Level 21:	COMMODORE
Level 22:	BROCCOLI
Level 23:	GENESIS
Level 24:	BABYSITTER
Level 25:	BALANCE
Level 26:	INNOVATION
Level 27:	MALLORCA
Level 28:	SYMETRY
Level 29:	FLOODLAND
Level 30:	SYMPHONY
Level 31:	CHRISTMAS
Level 32:	ETERNAL
Level 33:	CATACOMB
Level 34:	ATLANTIC
Level 35:	CANIBALE
Level 36:	REFLECTION
Level 37:	HARDCORE
Level 38:	DELIRIUM
Level 39:	PARADISE
Level 40:	GUARDIAN
Level 41:	SENSATION
Level 42:	VITAMIN
Level 43:	CHROMIUM
Level 44:	HUMAN
Level 45:	CRIMINAL
Level 46:	DESASTER
Level 47:	MILLENIUM
Level 48:	COURAGE
Level 49:	ALGEBRA
Level 50:	ASTEROID
Level 51:	CENTURION
Level 52:	IMMORTAL

Wie es bei den Two-Player-Levels ausschaut, erfahrt Ihr nächstes Mal.
Zusätzlich existieren noch zwei Paßwörter: TOP SECRET katapultiert Euch in einen Level, dessen Steinkombinationen speziell auf Kettenreaktionen ausgelegt sind, und STEALTH präsentiert eine versteckte Slide-show mit allen Zwischengrafiken. Wer allerdings den echten Abspann sehen will, muß immer noch den 52. Level überstehen…

Welcher CD³²-Besitzer mit **Worms**, aber ohne Tastatur hat nicht schon neidisch auf den bekanntlich mit TOTAL WORMAGE zu aktivierenden Sheep Mode der Normalamigos geblickt? Nun, auch Joypad-Akrobaten kann geholfen werden: Dazu drücken sie einfach im Hauptmenü die Buttons Grün, Hoch, Pause, Pause, Gelb, was auf englisch das Wort „Guppy" buchstabiert. Schon steht auch ihnen die ganze Welt des Schafwahnsinns offen!

Da Holger Dotzauer ein Herz für Autofahrer hat, verrät er uns eine nette Mogelei zu **Bump 'n Burn**: Anstatt im Options-Screen das Spiel zu starten, wählt man Exit an, und wenn der brennende Reifen erscheint, gibt man „ZXR750R" ein. Als Bestätigung blitzt der Bildschirm kurz auf, und man hat genügend Kohle, um im Shop sein Vehikel maximal aufrüsten zu können. Tippt man statt dessen „HOUSEY", erhält man einen geheimen Soundtrack für seine Mühe.

Deep Core-Spezialist Sebastian Ay wartet gleich mit Tricks zu Disk- *und* CD-Variante auf: So man im Besitz eines Tastatur-Amigas ist, gebe man während des Spiels I NEED OXYGENE ein, um Sauerstoffknappheit vorzubeugen; steht man jedoch energietechnisch kurz vor dem Aus, empfiehlt sich die Ein-gabe von I NEED ENERGY. Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen auch die Wörter TRAINER MODE eine höchst angenehme Wirkung in Form von totaler Unsterblichkeit zeitigen. Am CD³² sollten (ebenfalls während des Spiels) zunächst die vier farbigen Feuerknöpfe simultan gedrückt werden, danach die beiden oberen Buttons und schließlich noch einmal der grüne, der gelbe und der blaue. Daraufhin ist ein Geräusch zu hören, das signalisiert, daß künftig durch das Drücken aller Knöpfe gleichzeitig mit Ausnahme des Pause-Buttons ein Level übersprungen werden kann.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Titel	Ausgabe	Genre	Wertung
Action Cat	5/95	Action	64%
Addiction	2/95	Compilation	miserabel
A320 Airbus Vol. 2	3/96	Simulation	48%
Akira CD	5/95	Action	34%
Aladdin	**12/94**	**Geschicklichkeit**	**86%**
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%
Alien Breed 3D AGA-CD	**12/95**	**Action**	**87%**
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%
Bangboo	11/95	Strategie	60%
Banshee A1200	9/94	Action	83%
Banshee CD	10/94	Action	83%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Bazza'n'Runt AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel
Big Four	10/94	Compilation	mittel
Biing!	2/95	Simulation	86%
Black Viper	4/96	Sport	52%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bubble & Squeak CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**87%**
Bubble & Squeak	1/95	Geschickl.	85%/87%
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%
Bundesliga Manager Hat.	**9/94**	**Sport**	**91%**
C32 Gamer Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%
Caribbean Disaster	**3/96**	**Simulation**	**85%**
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%
Cedric CD	3/96	Geschicklichkeit	76%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Citadel	11/95	Action	77%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Coala	1/96	Simulation	69%
Coala AGA	1/96	Simulation	70%
Colonization	9/95	Simulation	91%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut
Corkers	10/94	Compilation	schwach
Cricket Masters	7/95	Sport	10%
Cross Check	1/95	Sport	50%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death Mask	4/95	Action	65%
Death Mask CD	7/95	Action	67%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
Der Cloud CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%
Der Reeder	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Reeder AGA	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%
Der Seelenturm CD	9/95	Abenteuer	85%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%
Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doppelpass	2/95	Compilation	super
Dracula	7/94	Action	56%
Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%
Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%
Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%
Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%
Dungeon Master II AGA	**10/95**	**Abenteuer**	**85%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Embryo	11/94	Action	38%
Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%
Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%
Exile AGA-CD	12/95	Action	80%
Exile AGA	1/96	Action	80%
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%
Fears AGA	9/95	Action	88%
Fears AGA-CD	11/95	Action	85%
Fields of Glory	12/94	Strategie	56%
Fields of Glory	2/95	Strategie	44%
Fifa International Soccer	**12/94**	**Sport**	**85%**
Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%
Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%
Football Masters	7/95	Sport	39%
Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Fußball Total!	11/94	Sport	83%
Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Gloom	10/95	Action	?
Gloom AGA-CD	11/95	Action	?
Gloom Deluxe AGA	3/96	Action	?
Grand Ouvert 2	10/95	Strategie	66%
Guardian AGA	2/95	Action	68%
Guardian CD	11/94	Action	77%
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%
High Seas Trader	7/95	Simulation	68%
Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel
Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut
Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut
Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Imagems	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%
Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%
J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%
Jungle Strike	1/95	Simulation	85%
Jungle Strike CD	**3/95**	**Simulation**	**87%**
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3	10/94	Sport	70%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%
Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%
Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach
Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%
Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%
Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%
Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%
King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%
Klondike & Demon	12/95	Strategie	52%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Leading Lap	11/95	Sport	73%
Litil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%
Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%
Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%
Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad News	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Mad TV	1/92	Simulation	85%
Mag!!! ECS	4/96	Simulation	74%
Mag!!! AGA	4/96	Simulation	75%
Mag!!! CD32	4/96	Simulation	71%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%
Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%
Megachits 3CD	2/95	Compilation	gut
Megarts Hockey	4/96	Sport	47%
Monsters of Terror AGA	3/96	Action	58%
Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%
Myth CD	9/94	Abenteuer	48%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%
Nemac IV	4/96	Action	77%
Oldtimer	3/95	Simulation	78%
Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%
Overlord	2/95	Simulation	58%
Paws of Fury	9/95	Action	62%
Penthouse Hot Numbers			
PGA European Tour	2/95	Sport	83%
PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%
PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%
Pinball Illusions	**12/94**	**Simulation**	**87%**
Pinball Illusions CD	**7/95**	**Simulation**	**89%**
Pinball Mania	**11/95**	**Simulation**	**86%**
Pinball Prelude AGA	4/96	Simulation	78%
Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Power Drive	3/95	Sport	58%
Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut
Premier Manager 3	1/95	Sport	66%
Primal Rage	12/95	Action	61%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%
Rally Championships	9/95	Sport	44%
Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%
ranTrainer	9/95	Simulation	33%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion AGA	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%
Rise of the Robots	**12/94**	**Action**	**91%**
Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%
Roadkill CD	3/95	Sport	82%
Roadkill AGA	7/95	Sport	80%
Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%
Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%
Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%
Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%
Ruff'n'Tumble	**11/94**	**Action**	**91%**
Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Sensible Golf	9/95	Sport	55%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sensible World of Soccer	**11/94**	**Sport**	**87%**
Shadow Fighter	2/95	Action	79%
Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%
Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%
Shaq-Fu	2/95	Action	58%
Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%
Sierra Soccer World Chall.-Ed	7/94	Sport	70%
Sim City 2000	**12/94**	**Simulation**	**85%**
Sim Classics	**10/94**	**Compilation**	**super**
Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%
Skat Royal	12/94	Strategie	51%
Skeleton Krew	3/95	Action	75%
Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Skyworker	3/95	Simulation	48%
Soccermania	10/94	Compilation	gut
Soccer Kid CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%
Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%
Speris Legacy AGA-CD	3/96	Abenteuer	79%
Stable Masters	7/95	Sport	46%
Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%
Star Crusader CD	4/96	Simulation	78%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Statix	4/96	Strategie	58%
Steel Business	11/94	Simulation	31%
Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Skidmarks	**5/95**	**Sport**	**85%**
Super Skidmarks CD	**10/95**	**Sport**	**86%**
Super Stardust	12/94	Action	79%
Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Super Street Fighter II Turbo (AGA/CD)	1/96	Action	82%
Super Tennis Champs	3/96	Sport	61%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Syndicate CD	10/95	Strategie	79%
Tactical Manager 2	12/95	Sport	62%
Team 17 Collection Vol. 1	**10/94**	**Compilation**	**super**
The Box	2/95	Compilation	gut
The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Theme Park	11/94	Simulation	77%
Theme Park	2/95	Simulation	69%
Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Thomas t. T.Engine & F. Pinball AGA	3/96	Simulation	44%
Tilemove	3/96	Strategie	58%
Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Trap'Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Turning Points	10/94	Compilation	mies
UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Universe	10/94	Abenteuer	80%
Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Virocop	9/95	Action	72%
Virocop AGA	9/95	Action	74%
Virtual Karting AGA	1/96	Sport	37%
Vital Light	10/94	Strategie	41%
Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Watchtower	4/96	Action	68%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Worms	**12/95**	**Strategie**	**88%**
Worms AGA-CD	**1/96**	**Strategie**	**89%**
X-Treme Racing AGA	3/96	Sport	66%
Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Zeewolf 2	4/96	Simulation	77%
Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Zonked	11/94	Strategie	72%
Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Zool 2 (CD)	**7/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**

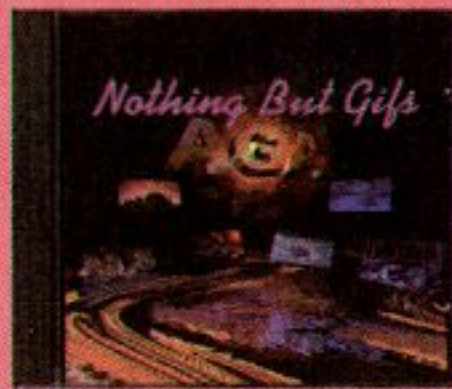
BILD FÜR BILD

Eine Zier für jedes Schriftstück sind die DTP Grafiken Color von Starcom: Auf einer CD wurden rund 1.200 bunte Cliparts abgelegt, fein säuberlich nach 17 Themengebieten wie z.B. Fahrzeuge, Menschen oder Symbole sortiert.

Ein Amiga-Bildbetrachter fehlt zwar, doch ist das nicht weiter tragisch, weil praktisch jedes Mal- oder DTP-Programm mit den vorhandenen Grafikformaten IFF, TIF und BMP zurechtkommt und die weniger Amiga-typischen Formate AI (EPS) und CDR (Corel Draw) mit Hilfe von PD-Tools lesbar sind. Der beiliegende Mini-Katalog enthält eine übersichtliche Auflistung der einzelnen Motive, die auf CD leider nicht als verkleinerte Thumbnails vorliegen. Die Scheibe ist überall im Fachhandel zu haben und kostet 59,90 DM.

NOCH MEHR BILDER

Genau die richtige Schillerscheibe für Augenmenschen verbirgt sich hinter dem Titel Nothing but Gifs AGA: Es warten Hunderte von gemalten, digitalisierten und gerenderten Motiven der unterschiedlichsten Art.

Die Digi-Galerie präsentiert sich nach einzelnen Themengebieten sortiert und umfaßt Bilder aus der Tierwelt, Fantasy- und SF-Motive, Gebäude etc. Da die CD bootfähig ist, kann sie nicht nur an jedem AGA-Amiga, sondern auch am (mit Maus bestückten) CD³² genutzt werden. Ein GIF-fähiger Bildbetrachter entfaltet sich dabei gleich beim Booten, außerdem sind einige weitere PD-Viewer sowie ein Demo des Bildmanipulators „Hamlab Plus" als gepackte Files (etwas versteckt) inkludiert. Wer sich nun selbst ein Bild von den Bildern machen will, kann das Produkt für 59,– DM u.a. hier ordern:

Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

GOLDIGES SILBER

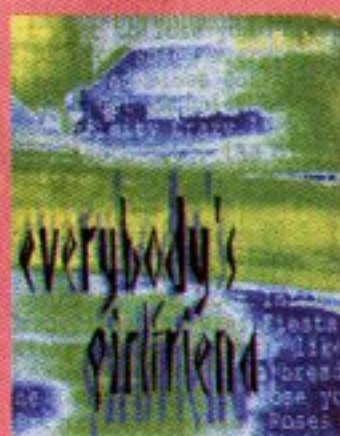
Auf der britischen Insel zählt die PD-Serie „F1" zu den Größten der Branche, jetzt will sie auch hierzulande Freunde gewinnen – was gleich mit der ersten CD problemlos gelingen sollte.

Und das trotz des relativ hohen Preises von 99,– DM, denn schließlich kann die **F1 Licenceware** mit den *Vollversionen* von allerlei Spielen, Anwenderprogrammen, Tools und Utilities aufwarten – separate Shareware-Gebühren fallen also nicht mehr an. Und weil zwar nicht sonderlich viel, jedoch durchgehend superbe Software (wie z.B. der Plattformer „Erik" oder der Adventure-Creator „GRac") geboten wird, lohnt hier der Griff in **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel. 0201/78 87 78**

ODE AN DEN AMIGA

David Pleaseance kann es nicht lassen: Der ehemalige Geschäftsführer des Pleitiers Commodore UK huldigt auf einer Audio-CD unser aller „Freundin" – nicht umsonst heißt die Scheibe „Everybodys Girlfriend".

Vor einem Jahr scheiterte Mr. Pleasence mit dem Versuch, die gesamte Konkursmasse von Commodore aufzukaufen, jetzt versucht er sein Glück als Musikus. Gemeinsam mit zwei Amigos spielte er 14 Stücke ein und legte für die Tracks mit eher belanglosem Mainstream-Pop stellenweise auch mal selbst Hand an die Flamenco-Gitarre – beispielsweise bei dem Stück „Para mi Amiga", das er dem verstorbenen Jay Miner widmet. Wie es sich gehört, wurde die komplette Audio-CD auf einem Amiga abgemischt und nun vom Label Tangent Music Design veröffentlicht. Ein Kuriosum, das sich jeder Fan gönnen sollte, zumal der Fachhandel auch „nur" 29,– DM dafür verlangt.

PREVIEW

Das Q-Drive 1241

Die Komplettkonfiguration: A1200 und Q-Drive

Damit der CD-RÖMer für den A1200 nur ja keine halbe Sache wird, hat Amiga Technologies die Auslieferung wieder und wieder verschoben. Kurz vor Redaktionsschluß rollte nun endlich ein erster Prototyp aus der Produktion, den wir natürlich sofort einem Vorabcheck unterzogen haben.

Der Anschluss

Das Q-Drive basiert auf dem externen Overdrive-Laufwerk des französischen Herstellers Archos, wurde aber an die soeben verschärften CE-Prüfnormen angepaßt. Nichtsdestotrotz klappt die Installation so leicht wie eh und je: Der umkonstruierte und im Vergleich zum Original deutlich stabilere Kabelstecker wird links am PCMCIA-Port des A1200 geparkt, ein Audiokabel findet hinten am externen Laufwerk Kontakt und mischt CD-Musik mit dem Amiga-Ton. Auch die Treibersoftware ist per Standard-Installer ruckzuck auf Festplatte kopiert. Saft und Kraft erhält der Quadrospeeder über ein separates Netzteil, am Frontpanel finden sich eine regelbare Anschlußbuchse für den Kopfhörer und der CD-Notauswurf.

Die Technik

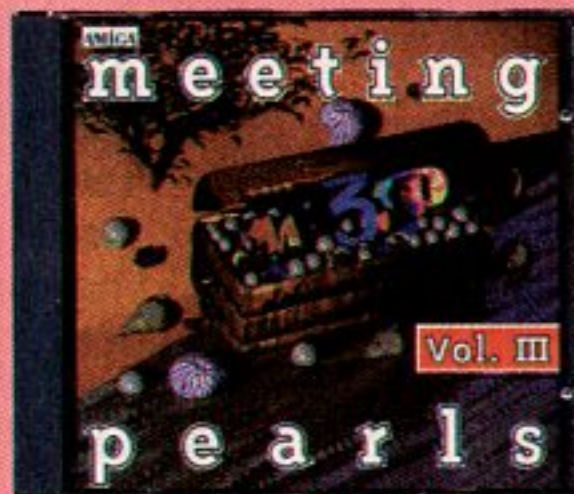
Das vierfachschnelle Panasonic-Laufwerk verfügt über eine ATAPI/EIDE-Schnittstelle und läßt sich daher später zumindest theoretisch leicht gegen die neuen CD-RÖMer mit sechs- oder achtfacher Lesegeschwindigkeit austauschen. An Tempo mangelt es aber auch so schon nicht, denn die Daten werden bei einer mittleren Zugriffszeit von 200 ms und einer Übertragungsrate von ca. 600 KB/s recht schnell von CD-ROM in den Speicher des Amiga geschaufelt – trotz des etwas mageren Pufferspeichers von nur 128 KB kommt das Gerät somit schon in die Nähe der Werte einer Festplatte.

Die Software

An Beilag-Progis fehlt es ebenfalls nicht, denn im Lieferumfang enthalten ist zunächst einmal ein Filesystem, das mit allen Standard-CDs (also Amiga-CD, PC-DOS gemäß ISO 9660, Mac HFS u.a.) zurechtkommt, Audio-CDs abspielt und die Musikdaten optional direkt einliest und damit praktisch digitalisiert. Dazu werden drei Bonus-CDs kommen, nämlich die „Meeting Pearls 3" (eine hervorragende PD-Sammlung mit nützlichen Tools und Utilities wie z.B. einem Photo-CD-Player), eine Scheibe voller Grafik- und Spieledemos sowie ein dritter Silberling, dessen Inhalt AT vorerst noch geheimhält – bis zum endgültigen Test in vier Wochen wissen wir aber mehr.

Was wir bereits heute wissen: Die am Overdrive bewährte CD^{32}-Emulation wird im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Quadrospeed-Laufwerken (wo es damit Probleme gab) überarbeitet. Bis Redaktionsschluß waren die Arbeiten noch nicht beendet; welche CD^{32}-Titel wie gut am Q-Drive laufen, wird also ebenfalls erst in der nächsten Ausgabe endgültig geklärt werden können.

Das Fazit

Noch vor der kommenden Amiga-Generation (die standardmäßig auf die CD als Speichermedium setzt) soll das Q-Drive zum Preis von rund 350,– DM solide Technik auf dem Stand der Zeit bieten. Und das ist wichtig, damit sich insbesondere die Softwarehersteller bereits vorab endlich an einem brauchbaren CD-Standard für den Amiga orientieren können – wo bisher etwas halbgare Bastlerlösungen das Bild bestimmten. Dinge wie ein Dutzend verschiedener CD-Treiber, fehlende Musik beim Abspielen von Silberware oder gar Systemabstürze sind jedenfalls Schnee von gestern, das Q-Drive macht den Weg frei für eine schillernde Amiga-Zukunft! (rl)

Die Beilag-Perlen: „Meeting Pearls 3"

PREVIEW

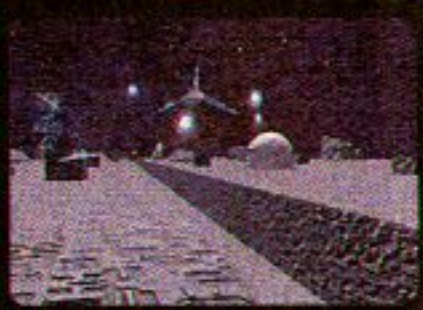
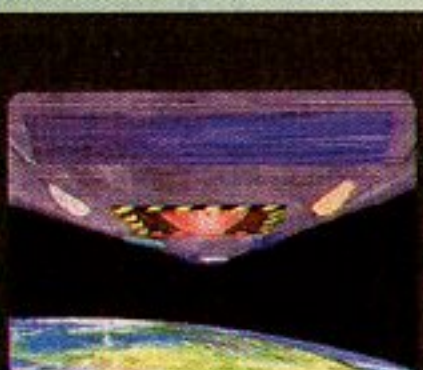
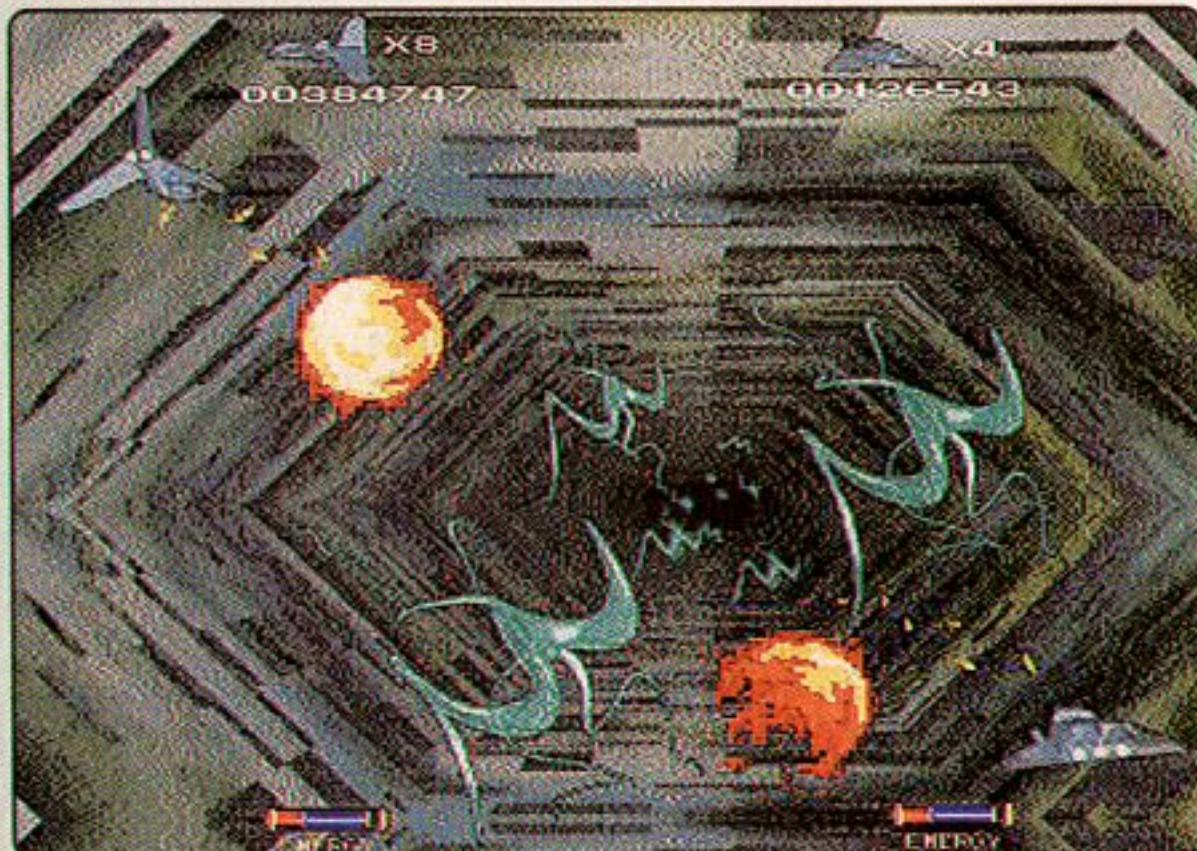
WENDETTA 2175

THE GIANT FIGHT

Die Schreibweise des Titels läßt vermuten, daß die Newcomer von Vortex Design nicht allzuviel von der italienischen Rechtschreibung verstehen – von AGA-Action dafür um so mehr: Das Erstlingswerk der vier Mann starken Truppe dürfte die spektakulärste Ballerei werden, seit es Amigas gibt!

Rein optisch vermitteln ja schon die Fotos auf diesen Seiten einen recht guten Eindruck davon, wie schön Action auf der „Freundin" sein kann. Daß der „gigantische Kampf" auch spielerisch seinem Namen gerecht wird, davon haben zumindest wir uns bereits vorab anhand von drei Demolevels überzeugen können. Für die Endversion versprechen die Entwickler freilich gleich fünf abwechslungsreiche 3D-Stages sowie zwei horizontal scrollende Abschnitte – und in jedem davon soll die Hölle los sein!

Mag Wendetta 2175 also tatsächlich alles bisher im Genre Dagewesene bei weitem übertreffen, die Vorgeschichte unterbietet noch locker jeden SF-Trash auf den Kanälen des Privatfernsehens. Tief durchatmen, denn jetzt kommt's: Die Menschheit steht im titelgebenden Jahr 2175 deshalb am Abgrund, weil eine fiese Alienrasse der Erde allen Sauerstoff entzogen hat. Nur ein versprengtes Häuflein Überlebender hat sich nach und nach in einem unterirdischen Bunker versammelt und dort an zwei schwerbewaffneten Raumgleitern gebastelt, welche alsbald in einem Rachefeldzug ihre Schlagkraft unter Beweis stellen sollen. Die beiden Stahlvögel mit den schönen Namen Rexos-07 und Thylum-49X werden im Fall des Duofalles von je einem Spieler gesteuert; wer als Solist auf dem Kriegspfad wandeln möchte, wird das natürlich ebenfalls tun dürfen.

Soweit es die Scroll-Abschnitte betrifft, werden Wälder oder Sterne und Planeten am Auge des Betrachters sanft vorüberziehen, während Aliens aller Rassen und Klassen sich zu den unterschiedlichsten Angriffsformationen zusammenfinden. Da

schwirren dann beispielsweise abstrakte Gegner gleich im Dutzend an und lassen eine Salve zielsuchender Projektile zurück. Technische Leckerbissen sind auch die feindlichen „Stealth-Flieger", die ihren Anflug nur durch ein leichtes Schimmern in der Hintergrundgrafik kundtun, um dann unbarmherzig zuzuschlagen. Mancher Angreifer hinterläßt nach Abschuß eine Extrapille, die dem Sammler unter den Jägern schicke Sonderwaffen wie Mehrwegelaser, Schutzsatelliten etc. spendiert. Eine Auswahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Waffensystemen wird es demnach nicht geben, der Söldner am Steuerknüppel muß nehmen, was kommt.

Wir kommen nun jedenfalls zu den 3D-Levels, die in den wilden Krümmungen von Weltraum-Tunnels, im Cyberspace oder auf einer Planetenoberfläche handeln. Hier wie dort werden gewaltige Bauten herangezoomt, Gegner formieren sich in der Ferne und greifen unter Nutzung jeder sich bietenden Deckung urplötzlich an. Beim Anblick der absolut flüssig animierten Demoversion fühlten wir uns zunächst an den unvergessenen, aber nur mäßig spielbaren 3D-Turbotunnel aus „Super Stardust" erinnert. Doch der erste Eindruck täuscht, den hier geht es bei weitem fairer als beim seinerzeitigen Bonusgame zu, die Fights dauern auch erheblich länger und sind deutlich abwechslungsreicher. Die Suche nach Endgegnern bleibt dabei nicht unbelohnt, denn inmitten und am Ende jedes Level warten besonders dicke Brummer auf ihre Abreibung.

Dieses Maximum an schmucker Präsentation kommt nicht von ungefähr, vielmehr haben die der Demoszene entstammenden Entwickler hier wirklich alle Register ihres offensichtlichen Könnens gezogen. So wurden sämtliche Figuren und Sprites sowie ein Großteil der Hintergrundoptik in 128 Farben per Raytracer erstellt. Und für einen der 3D-Abschnitte hat man gar ein spezielles Grafikverfahren unter Zuhilfenahme des Copper-Customchips entwickelt, so daß hier dann bis zu 4.096 Farben den Screen in einen Multikolor-Rausch stürzen. Störendes Ruckeln oder sonstige Negativpunkte waren bei der uns zur Verfügung gestellten Beta-Version nirgendwo zu entdecken, die gesamte Grafik floß dahin wie Softeis an einem heißen Sommertag.

Komplettiert wird die Power-Präsentation durch CD-Musik, ein Mega-Intro und Zwischenmovies satt, wobei diesbezüglich für die ebenfalls angekündigte Diskversion wohl einige Abstriche gemacht werden müssen – laut Aussagen der Entwickler belegt nämlich das pure Gameplay allein schon etwa 14 Disketten! Und da für die Movies nochmals die dreifache Menge an herkömmlichen Datenträgern fällig würde (was wohl selbst der hartnäckigste Aktionist sich bzw. seiner Festplatte kaum zumuten wollen wird), dürften die Begleitfilme der Version auf Schillerscheibe vorbehalten bleiben. Das könnte übrigens auch für den sehr „offenherzigen" Abspann gelten, über den wir hier zwecks Spannungserhalt jedoch nicht allzuviel ausplaudern möchten.

Doch ob CD oder o weh, die grundlegenden Features bekommt man auf jedem Medium. Gemeint sind die begrüßenswerte Handlichkeit, dank einstellbarer Stick- oder Tastatursteuerung, eine Highscoreliste mit motivationssteigernder Save-Option, die Taufmöglichkeit für beide Piloten und die freie Wahl zwischen Sound-FX und/oder Musikbegleitung. Man darf also wirklich gespannt sein auf dieses furiose Action-Feuerwerk, das die Vortex-Designer pünktlich zum Test in der kommenden Ausgabe am CD[32] und jedem CD-tauglichen AGA-Amiga abbrennen werden. (rl)

PREVIEW

Hand aufs Herz: Wer hätte nicht schon mal einen neidischen Blick auf Multimedia-Spektakel à la „Rebel Assault 2" geworfen, die im Amigareich immer noch Seltenheitswert besitzen? Tja, der Neid bleibt, auch wenn nun eine Video-Ballerina aus dem Alternative-Ensemble zur „Freundin" kommt.

Ein Gangster im Visier

Die Verquickung von Musik, Videos und interaktiven Elementen auf einer Silberscheibe hat die Welt nicht nur um ein neues Modewort bereichert, sondern auch das Computer-Entertainment kräftig vorangebracht. Wo viel Licht ist, muß man aber auch nach dem Schatten meist nicht lange suchen – einen zumindest zweifelhaften Ruf genießen z.B. jene Full Motion Video-Ballerspiele, bei denen die CD lediglich als Datenträger für eine fertig vorberechnete 3D-Landschaft dient: Die Hintergrundkulisse wird ähnlich wie ein Videoclip abgespult, das Programm baut auf dem Screen nur noch das eine oder andere Gegnersprite als Kanonenfutter ein, fertig ist die 08/15-Action. Die Einflußmöglichkeiten des Spielers beschränken sich dabei natürlich auf das schlichte Anvisieren und Abballern der Ziele, während von aufrüstbaren Waffensystemen, dem Verändern der Flug- bzw. Fahrbahn und damit einem klassischen Gameplay meist nicht die Rede ist. Daß so etwas trotzdem sehr hübsch aussehen und für eine Weile sogar recht unterhaltsam sein kann, bewies „Microcosm", das erste und bisher auch einzige Amiga-Programm dieser Art.

Die Szene erinnert an die alten „Invaders"

Während man damals durch den menschlichen Körper düste und sich dort mit Bakterien, Viren etc. anlegte, rast man hier mit dem Schnellboot über einen Fluß, der sich durch eine nicht näher bezeichnete Ecke der englischen Insel schlängelt. Per Fadenkreuz knallt man unterwegs die auftauchenden Gegner ab, natürlich möglichst bevor man selbst beschossen wird oder mit den flott heranzoomenden Objekten kollidiert und dadurch etwas von seinen knapp bemessenen Energiereserven verliert. Das Erlegen der ebenfalls vorrätigen, silbrig glänzenden Extrasymbole bringt einen zwar kräftemäßig wieder nach vorne, nur leider läßt sich dieses Kraftfutter bloß wahnsinnig selten auf dem Screen blicken. Und wie das im Video-Genre so üblich ist, durchpflügt man auch ständig dasselbe Fahrwasser in immer gleicher Richtung – nur ab und zu wird der arglos dahinplätschernde Spielfluß durch eher nichtssagende „Cut-Scenes" unterbrochen. Da sieht man dann etwa, wie das Boot unter einer Brücke durchfährt, oder ein plötzlich erscheinender Kopf verkündet mit dem jeweils passenden Gesichtsausdruck, daß man soeben ein besonders wichtiges Ziel getroffen bzw. verpaßt habe.

Unser ansonsten fixfertiges Presse-Testmuster hatte noch keine Anleitung, daher können wir Euch auch den tieferen Grund für diese kriegerische Bootsfahrt nicht verraten. Obwohl, interessant wäre es schon, zu erfahren, wieso man hier manchmal auf ganz normale Gangster

Juhu – ein Volltreffer!

Ja, was du nicht sagst!

schießt und dann wieder auf absolut lächerlich wirkende Totenköpfe oder Kreisel im prähistorischen Dreifarben-Look. Dafür kennen wir bereits die Antwort auf drei nicht minder bedeutsame Fragen: Warum kann man hier nicht abspeichern oder wenigstens via Levelcode in höhere Spielabschnitte gelangen? Warum muß man nach dem Verlust jedes einzelnen der insgesamt drei Anfangsleben wieder ganz von vorne anfangen? Warum funktioniert die Steuerung ausschließlich per Stick, obwohl der Mausbetrieb eigentlich viel praktischer wäre? Antwort: Die CD ist gerade mal zu einem Viertel bespielt, und da Videofilme berüchtigte Speicherplatzfresser sind, blieb für die Feinheiten des ungefähr 15 Minuten andauernden Gameplays eben nicht mehr viel übrig…

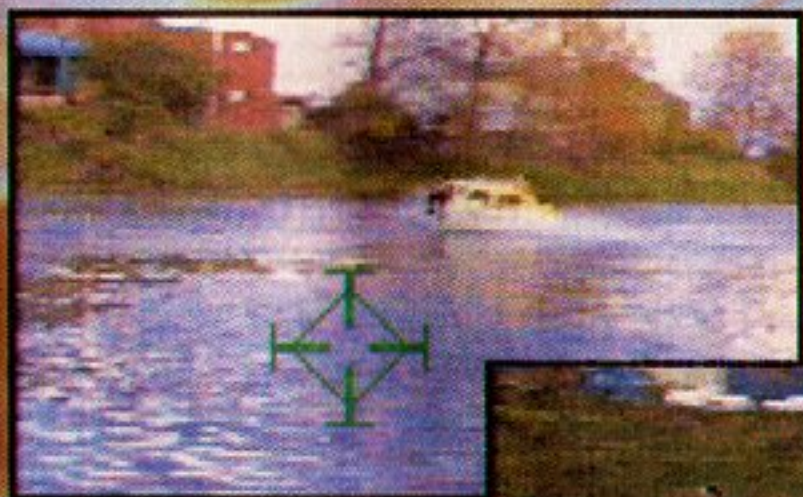
Das bleihaltige Geschehen spielt sich in einem arg kleinen Fenster ab, das von riesigen Score- und Energieanzeigen umrahmt wird. Ansonsten hat man sich in Sachen Präsentation aber schon angestrengt, denn zahlreiche Kamerschwenks und unterschiedliche Perspektiven sorgen für optische Abwechslung, dazu gibt's packende Begleitmusik bzw. -effekte und sogar ein paar Brocken Sprachausgabe. Dadurch fühlt man sich tatsächlich ein bißchen im Jagdfieber wie James Bond, der die Bösewichter vom Rennboot aus aufs Korn nimmt. Und ganz wie beim Agenten Ihrer Majestät sind die Feinde viel zahlreicher als die Ruhepausen, so daß sich auch geübte Schützen anstrengen müssen, um das Happy-End zu erleben.

An sich verträgt sich das Game problemlos mit (dem CD³² und) jedem AGA-Amiga, der über ein CD-Laufwerk verfügt. Sofern dort kein CD³²-Emulator installiert ist, gestaltet sich allerdings die Startprozedur wegen des fehlenden Starticons etwas umständlich: In diesem Fall bringt man The Final Gate über die Shell oder durch einen Doppelklick auf das File „boatlevel" zum Laufen. Auf dem 1200er macht sich zudem die Anwesenheit von Speichererweiterungen oder Turbokarten durch heftiges Flackern bemerkbar. Das vor dem Startbefehl eingesetzte Shell-Kommando „cpu nocache" schafft dieses Phänomen auch nicht völlig aus der Welt, lindert aber wenigstens die Krankheitssymptome.

Unter dem Strich hat Alternative also nicht gerade einen Meilenstein des Genres vorgelegt, doch bei der Wertung wollen wir dennoch Gnade vor Recht ergehen lassen: Erstens macht das Spiel auch beim zweiten und dritten Durchgang noch erstaunlich viel Spaß, zweitens existieren dazu auf dem Amiga zur Zeit nun mal wenig bis gar keine Alternativen. (rl)

Das Ziel im Fadenkreuz

Ärger im Anflug

Munter durch die Wellen pflügen, das ist immer wieder ein Vergnügen!

Ein Boot zwischen Kimme und Korn

Solche Bildstörungen gibt's mitunter beim Spielbetrieb an Turbo-Amigas

THE FINAL GATE
(ALTERNATIVE)
VIDEO-ACTION

62% „KONKURRENZLOS"

GRAFIK	66%
ANIMATION	74%
MUSIK	78%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	58%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,–

CD

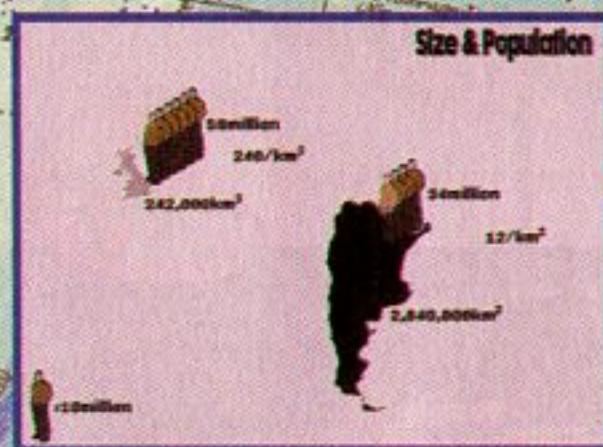
EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

WORLD ATLAS

Alle Wege führen nach CD-ROM: Sowohl für das CD³² als auch für entsprechend aufgerüstete 1200er ist dieser multimediale Weltatlas geeignet – nach der menschlichen Zielgruppe wird allerdings noch gefahndet…

Im Hauptmenü muß man sich zunächst für einen bestimmten Kontinent entscheiden, erst im Anschluß lassen sich die einzelnen Länder auswählen. Gleich nach dem Anklicken erscheint dann ein Info-Screen mit den wichtigsten Daten (Einwohnerzahl, Fläche, Bruttosozialprodukt etc.) und einem kleinen historischen Abriß zum jeweiligen Staat – der jedoch schon nach wenigen Sekunden wieder vom Bildschirm verschwindet.
Alsdann kann man das Land entweder in der herkömmlichen Darstellungsweise oder als Reliefbild betrachten, wobei in beiden Fällen aber lediglich die größeren Städte, Flüsse, Gebirgszüge etc. verzeichnet sind. Mehr Details kriegt man wegen der fehlenden Zoomfunktion nur selten auf den Screen, was vor allem bei Flächenstaaten wie Indien, Kanada oder Nordamerika unangenehm auffällt: Was es hier zu sehen gibt, reicht bestenfalls für die erste grobe Orientierung aus. Da ist es bloß ein schwacher Trost, daß auch eine Art Slideshow mit Infos zur jeweiligen Hauptstadt, den großen Gewässern, Längen- und Breitengraden etc. zum Angebot gehört. Dazu gibt es Suchfunktionen für die Länder- bzw. Städtenamen sowie einen Index mit den Fakten, Namen und Jahreszahlen aus den eingangs erscheinenden Kurzessays zur Geschichte.
Das unter Verwendung von Satellitenfotos erstellte Kartenmaterial ist recht hübsch anzusehen, dagegen fallen die sonstigen Übersichtskarten und Menüs stark ab. Soundeffekte erwartet man bei einem Atlas ja nicht unbedingt, und gegen das einzige vorhandene Musikstück hilft der Griff zum Lautstärkeregler. Kein Kraut gewachsen ist allerdings gegen die benutzerunfreundliche Bedienung: In den Suchmenüs ist es etwa unmöglich, einen bestimmten Länder- oder Städtenamen direkt anzuklicken; statt dessen muß man die entsprechende Liste mühsam durchscrollen, bis der gewünschte Begriff im Auswahlfeld auftaucht. Auch von Hypertext scheinen die Programmierer noch nie etwas gehört zu haben, dafür ärgern sie die Kundschaft mit ihren selbstablaufenden Screens, deren Inhalt nur besonders Reaktionsschnelle vollständig mitbekommen. Doch das gröbste Foul ist eindeutig die fehlende Möglichkeit, sich einen bestimmten Karten- bzw. Landesausschnitt näher anzusehen, weil der praktische Nutzwert dieses Digi-Atlas dadurch fast auf Null absinkt.
Unter dem Strich haben wir es hier also mit einer multimedialen Anwendung zu tun, die eigentlich niemand braucht. Dafür rund siebzig Mark zu verlangen, grenzt an Unverschämtheit – jeder Schulranzen verfügt über eine billigere und bessere Alternative aus Papier! (mash)

Die ganze Welt auf einen Blick

Indien in Relief

Interessante Daten über Argentinien

...und Deutschland

WORLD ATLAS
(WISEDOME)
MULTIMEDIA-WELTATLAS

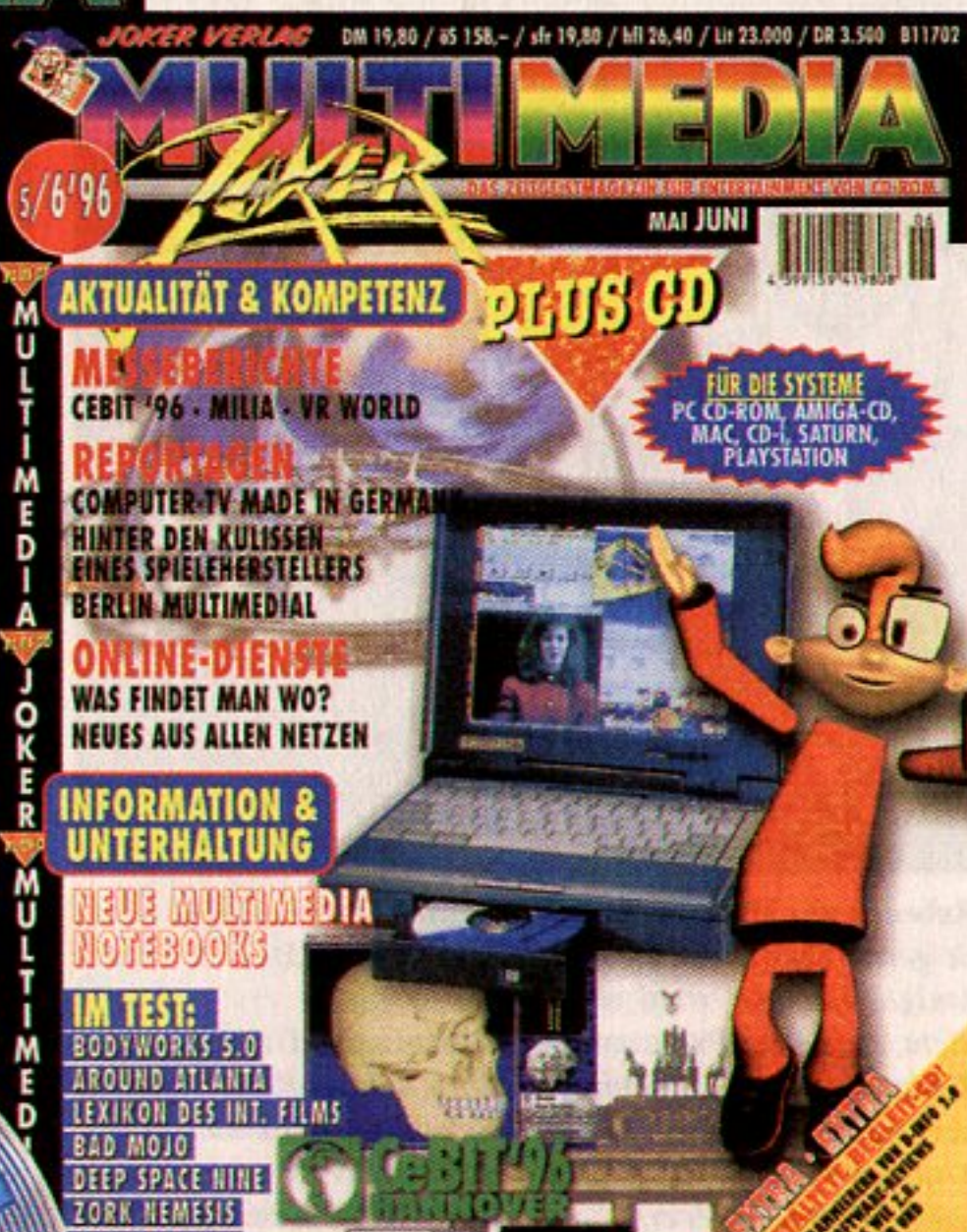
42% „DANEBEN"

GRAFIK	60%
ANIMATION	–
MUSIK	27%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	41%
NUTZWERT	44%

FÜR STUBENHOCKER

PREIS	DM 69,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/MAUS
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

zum Vergleich

Was macht eigentlich SPECIAL

CHRIS HÜLSBECK

Chris Hülsbeck ist wohl Deutschlands populärster Software-Komponist, 28 Jahre alt und Autodidakt. Vor rund zehn Jahren gelang ihm der Einstieg in die Branche über einen von Rainbow Arts ausgeschriebenen Nachwuchswettbewerb, seither hat er für namhafte Firmen wie Psygnosis, Factor 5 oder Loriciel über 60 Spiele vertont – darunter Klassiker wie „Great Giana Sisters", „To be on Top", „R-Type", „Apidya", „Turrican" oder „Jim Power". Nach der 1993 erfolgten Übernahme der von ihm mitbegründeten Firma Kaiko durch Software 2000 gründete er die „Chris Hülsbeck Mediaproduction", mit der er zur Zeit u.a. für Ocean/Neon das PC/Konsolen-Spiel „Tunnel B 1" vertont.

Heute weichen wir mal vom üblichen Schema dieser Rubrik ab, denn anläßlich unserer Telefonaktion vom 22. März habt Ihr die Arbeit für uns erledigt: Hier das Beste aus drei Stunden „Amiganer fragen, Soundmagier Chris Hülsbeck antwortet".

Rebecca aus Haar: *Ich würde gerne Tekkno mit meinem Amiga machen, weiß aber nicht, welche Programme dafür geeignet sind. Momentan habe ich den „ProTracker" und möchte bald auch eigene Samples erstellen. Könntest du mir da ein paar Tips geben?*

C.H.: Der Pro-Tracker reicht für den privaten Gebrauch vollkommen aus. Solltest Du allerdings eigene Samples auf professionellem Niveau erstellen wollen, dann empfehle ich dir idealerweise die Anschaffung eines Geräts, das Sampler und Synthesizer in einem ist – wie etwa das von mir seit Jahren verwendete „Kurzweil K 2000", mit dem ich rund 90 Prozent meiner Sounds erstelle. Dieses Wundergerät ersetzt praktisch ein komplettes Studio, zusätzlich braucht man nur noch ein Sequenzer-Progi. Da wäre am Amiga z.B. „Bars & Pipes" gut geeignet.

Rebecca aus Haar: *Aber mit den „Bars & Pipes" arbeitet man nicht mehr so trackermäßig, oder?*

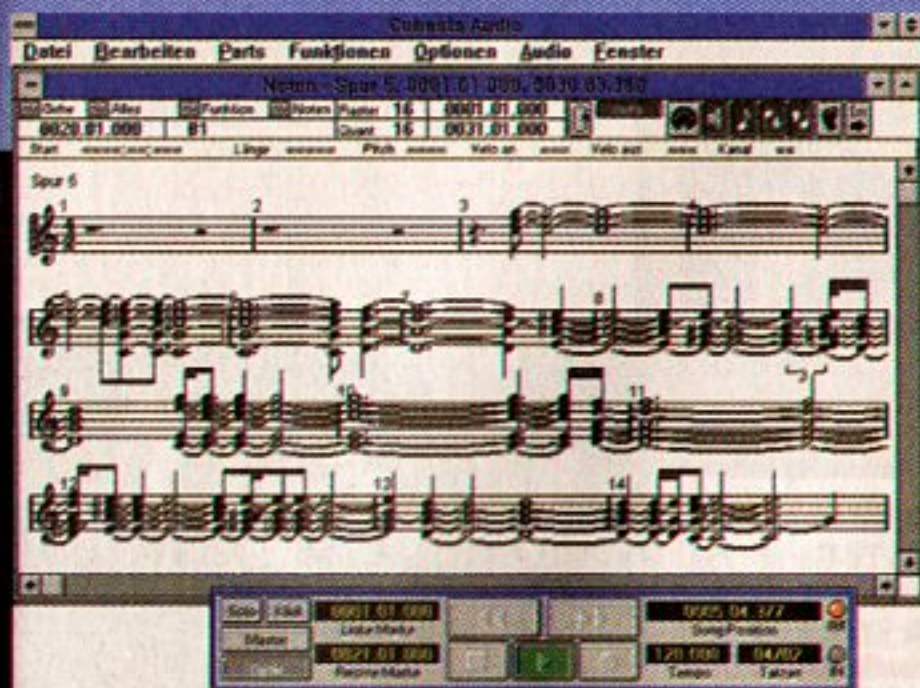
C.H.: Nö, das sind eher Spuren, mit denen man MIDI-Signale aufnimmt. Das basiert dann auch weniger auf der Editierung von einzelnen Noten. Man spielt den Sound vielmehr mit einem MIDI-Keyboard ein, danach können die Tonsignale etwa mit den Quantisierungsfunktionen von Taktunregelmäßigkeiten bereinigt werden.

Joachim aus Niebüll: *Samples haben ja die Eigenschaft, daß sie schneller abgespielt werden, wenn man am Rechner die Tonhöhe verändert. Ist dies bei einem Synthie auch so, und wie funktioniert eigentlich das Musikerstellen auf einem Sampler?*

C.H.: Wenn der Ton wirklich eine Synthese ist, dann wird die Tonhöhe nicht verändert. Wenn man allerdings einen Sample nimmt, dann schon. Aber auch hier gibt es wieder Möglichkeiten: Falls etwa ein höherer Ton unnatürlich klingt, muß er halt in dieser Tonlage neu gesampelt werden. Das heißt dann multi-sampling. Ein guter Sampler sollte daher über ein großes Display verfügen, in das man eingeben kann, wo, respektive auf welchen Tasten die einzelnen Samples liegen sollen; danach kann dann das Sequenzerprogi abgerufen werden. Das ist auch der übliche Weg, wenn man professionelle Musik für Plattenaufnahmen machen will.

Sascha aus Zweibrücken: *Ich wollte mal fragen, wann es denn wieder mal eine Sound Competition von dir gibt?*

C.H.: Wir sind momentan noch mit der Auswertung der letzten Competition beschäftigt, zu der wir mehrere hundert Zuschriften erhalten haben. Und dann arbeiten wir derzeit ja noch an einem Sound-Editor auf PC-Basis. Aber spätestens im nächsten Jahr soll es wieder einen Wettbewerb geben.

Anton aus Freiburg: *Ich war für die letzte Competition lei-*

der etwas zu spät dran, habe aber einen Sound mit „Octamed" erstellt und war von der Qualität begeistert. Könnte ich Dir den Sound noch zuschicken? Oder wohin kann man sich sonst wenden, wenn man in dieser Branche tätig werden will?

C.H.: Auf jeden Fall zu mir damit, denn ich hör' mir immer alles an – und wenn es sich um gutes Material handelt, werde ich mich bei dir melden. Prinzipiell kann mir jeder seine Sounds und Samples an folgende Adresse schicken: **Chris Hülsbeck Medienproduction, Postfach 1321 in 63203 Langen.**

Bernd aus Winterthur: *An welchen Projekten arbeitest du denn gerade, und wann können wir mit einer neuen CD rechnen? Sound Factory hat mir nämlich sehr gut gefallen!*

C.H.: Eine neue CD steht wahrscheinlich erst nächstes Jahr an, denn was Musik betrifft, arbeite ich gerade am Sound für das Actionspiel „Tunnel B 1" von Neon/Ocean, das auf PC, Playstation und Saturn erscheinen wird.

Bernd aus Winterthur: *Machst du eigentlich überhaupt noch irgendwas für den Amiga?*

C.H.: Durchaus, denn ich vertone derzeit auch ein namentlich noch geheimes Amiga-Spiel. Und selbst wenn mein Arbeitsschwerpunkt nun nicht mehr so auf dem Amiga liegt und man hier auf vier Tonspuren beschränkt ist, bleibt dieser Rechner doch meine große Leidenschaft. Schon wegen des zwar uralten, aber immer noch tollen Spiels „The Sentinel".

Lukas aus Wien: *Läuft die Sound Factory Jukebox auch auf dem Amiga?*

C.H.: Ja, allerdings müssen die Jukebox-Sounds zunächst auf die Festplatte oder eine Disk kopiert und umbenannt werden. Danach kann man sie über den Deli-Tracker abspielen.

Robert aus Donauwörth: *Machst du vielleicht auch mal was für die Amiga-Version des PowerPCs?*

C.H.: Man muß abwarten, was da kommt, schließlich produziere ich selbst ja keine Spiele. Falls aber eine Firma für ein Produkt Sounds benötigt und mich darauf anspricht, wäre es mir ein Vergnügen.

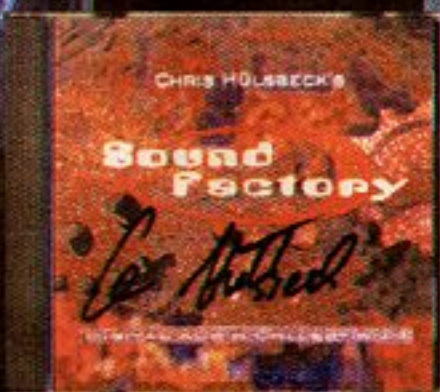
Oscar aus Berlin: *Ich habe im Internet die „Inoffizielle Chris Hülsbeck Homepage" gefunden. Weißt Du da überhaupt etwas davon, und was hältst du grundsätzlich von den Datenautobahnen?*

C.H.: Ich bin ein begeisterter Online-Surfer und glaube, daß das Internet insbesondere für Musiker in Zukunft spannende Betätigungsfelder bietet, etwa das hochinteressante „Web-Radio". Von der erwähnten Homepage höre ich aber zum ersten Mal – allerdings habe ich tatsächlich vor, in nächster Zeit eine eigene zu erstellen.

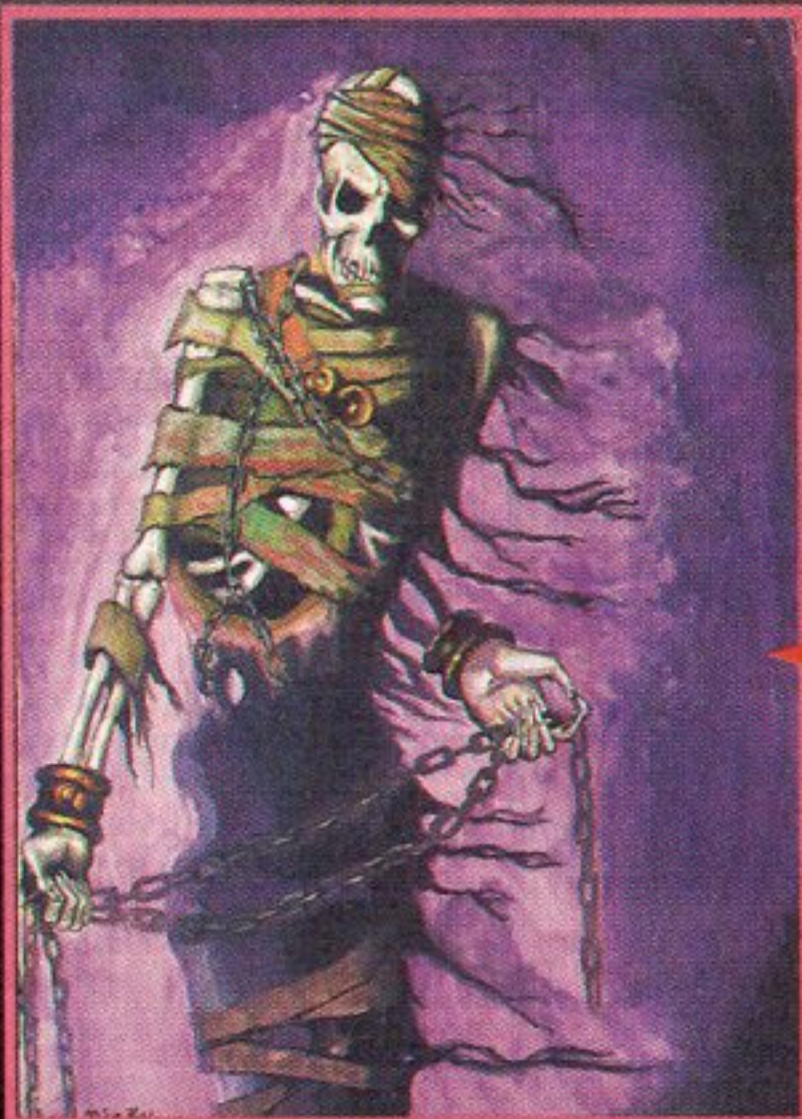
Izmir aus Hannover: *Von welchen Stilrichtungen läßt Du Dich beeinflussen?*

C.H.: Eigentlich höre ich alles querbeet, außer vielleicht Opern-Gesang und ätzende Metal-Sachen. Für Musiker ist es schließlich wichtig, sich möglichst viele und unterschiedliche Stilrichtungen anzuhören. Persönlich stehe ich besonders auf Filmmusik; mein absoluter Gott ist John Williams, auf dessen Konto u.a. die Tracks von „Schindlers Liste", „Krieg der Sterne", „Jurassic Park" und „Indiana Jones" gehen.

Jurek aus Leipzig: *Gibt es irgendein musikalisches Traumprojekt, das du gerne verwirklichen würdest?*

CH.: O ja! Ich würde wahnsinnig gerne mal ein Stück mit einem richtigen Orchester einspielen, erste Vorgespräche in dieser Richtung laufen schon. Leider ist so was mit einem extrem hohen Kostenaufwand verbunden, aber wenn ich mal eine entsprechende Auftragsarbeit bekäme, würde mich das schon sehr reizen!

Einen Platz für Tiere haben wir der Fledermaus von Helge Neumann aus Recklinghausen reserviert. Der possierliche Flattermann nistet in seinem A1200 mit „PPaint 6.4" und „DPaint 2" – ein Fall für die Blutbank?

Unser Kollege und Comic-Künstler Markus war hellauf begeistert, als er diese knallige Zeichnung aus Fellbach zu Gesicht bekam: Gunther Off hat Chef nebst Jungredakteur gut getroffen und die Druckreifeprüfung somit bravourös bestanden.

Ötzi kann einpacken, wenn dieser phantastische Knochenmann von Andreas „Dicky" Kühne aus Föritz auftaucht. Geholt hat er ihn nicht aus dem Eis, sondern einem Malkasten mit Wasserfarben. Hut ab vor diesem Meisterwerk der traditionellen Art!

Hoch über Rostock tobt anscheinend immer noch der Kampf mit den Kilrathi. Als Kriegsberichterstatter erzählen davon A1200, „Reflections 2.5", „DPaint IV" und „PPaint 4.0" – unter dem Wink-Kommando von Mario Raddatz.

Daß Uncle Benz nicht in einem „Reiskocher" sitzt, ist nicht der einzige Witz dieser witzigen Digi-Kollage von Thomas Viereckl aus Sulzberg. Zusammengeklebt wurde das rundum gelungene Werk per A1200, „Snapshot Pro" sowie „Deluxe Paint".

„Das Silmarillion" vom Herrn der Ringe J.R.R. Tolkien hat Kay Beißert den Musenschmatz für dieses mystische Szenario verpaßt. Die stimmungsvolle Umsetzung der Idee erledigten dann A1200, „Imagine 3.0", „Vertex 2.0" und „PPaint 6.4".

Marko Rodosek aus Fram im fernen Slowenien konstruierte auf seinem A1200 mit „Brilliance" und „Image FX" diesen tollen Joker-Joystick: Also, wir würden das Gerät sofort kaufen – Ihr auch?

Der Anteil an Stammgaleristen auf diesen Seiten steigt ständig an. Sehr schön, aber wo bleibt der Künstlernachwuchs? Denn Ihr wißt ja: Meister fallen selten vom Himmel, und noch die längste Reise beginnt mit dem ersten Schritt. Also faßt Euch ein Herz und...

Traut Euch!

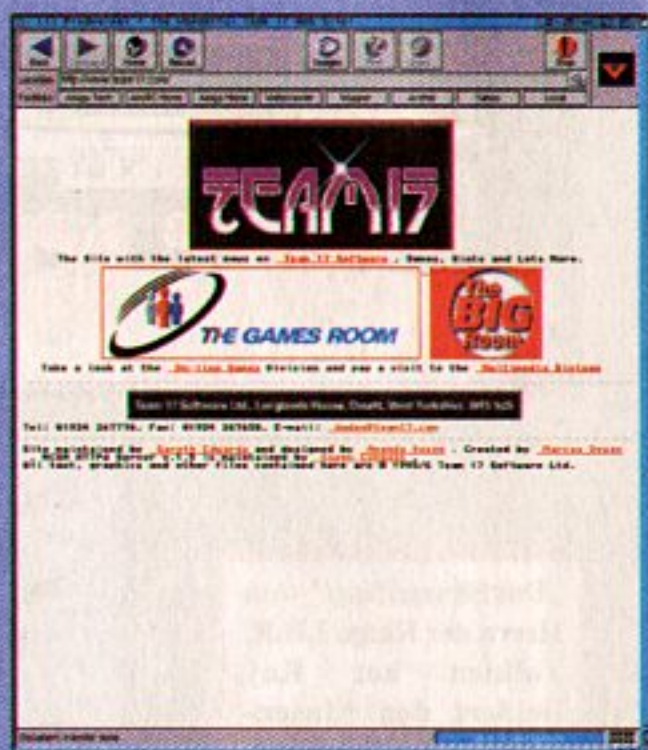
Auch Debütanten haben schließlich die Chance, für ihr Werk mit Abdruck und/oder einem tollen Game belohnt zu werden: Diesmal wird unter allen Einsendern nicht weniger als die von Euch zum Spiel des Jahres gewählte Krankenhaussimulation **BIING!** von Magic Bytes verlost! Ihr seht, es lohnt sich durchaus, uns ein per Compi oder in traditioneller Handarbeit erstelltes Werk auf Diskette bzw. ehemals makellos weißem, unliniertem Papier zukommen zu lassen. Dabei darf's ruhig auch mal was Ungewöhnliches wie z.B. eine Radierung oder ein Ölgemälde sein, solange es nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist. Das solltet Ihr uns bitte schriftlich bestätigen und bei der Gelegenheit auch noch ein paar Zeilen zur Person und zum verwendeten Handwerkszeug hinzufügen. Falls Ihr das gute Stück zurückhaben wollt, vergeßt auch das Rückporto nicht, dafür erinnern wir Euch noch mal an unsere Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DAS GROSSE WETTSURFEN MIT AMIGA TECHNOLOGIES

In welchem Haushalt fehlt noch eine anschlußfreudige „Freundin"? Mit etwas Glück und dem richtigen sportlichen Einsatz könnt Ihr sie gleich hier aufreißen – und zwar aus allererster Amiga Technologies-Hand!

Die neue Amiga-Mutter steht der Zukunft bekanntlich sehr aufgeschlossen gegenüber und hat deshalb auch vor kurzem das fortschrittliche Komplettpaket „Amiga Surfer" herausgebracht. Darin steckt nicht nur ein fabrikfrischer A1200 mit 260-MB-Harddisk, sondern auch Software aller Art sowie alles, was man zum Surfen im Internet so braucht – ein 14.400-bps-Modem samt den nötigen Kabeln etwa, der Web-Browser und 100 Gratisstunden beim Service-Provider IBM. Wer im Laden danach fragt, bekommt „1.198,– DM inklusive Mehrwertsteuer!" zur Antwort, wir machen es dagegen schon für eine gewöhnliche Postkarte!

Aber bloß hier und heute, und auch das nur einmal – auf dem zweiten Platz geht's schon mit der reinen „Surfware" (also ohne die Hardware) weiter, und die Sieger Nummer drei bis fünfzehn erkennt man zukünftig an ihren schicken T-Shirts mit Amiga-Schriftzug. Der genretypische Haken an der Sache besteht natürlich wieder aus einer gnadenlos einfachen…

PREISFRAGE: AMIGA TECHNOLOGIES IST EINE TOCHTERFIRMA VON ...?

Wer die Antwort nicht weiß, dem können wir auch nicht helfen – eine noch simplere Frage wollte uns beim besten Willi nicht einfallen. Der zweitbeste Willi, Franziska, Hugo und alle übrigen Teilnehmer brauchen damit nur noch etwas Glück bei der Verlosung sowie einen Poststempel auf ihrer Antwortkarte, der beweist, daß der Einsendeschluß am 15. Mai 1996 nicht verpaßt wurde. Nicht mitsurfen dürfen der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Amiga Technologies und die Landratten des Joker Verlags. Dem schöneren Teil der Menschheit wünschen wir jetzt viel Glück, hohe Wellen und jede Menge Spaß beim Anpeilen der richtigen Zieladresse!

JOKER VERLAG / „SURFER-WETTBEWERB"
BRETONISCHER RING 2 / D-85630 GRASBRUNN

1. PREIS: Ein Amiga Surfer-Paket

2. PREIS: Ein Amiga Surfware-Paket

3. – 15. PREIS: Je ein Amiga-T-Shirt

NA ABER HALLO! WAS DARF'S DENN SEIN FREMDER?
AMIGA Joker
JA – ALSO – ICH BIN "LESER..."
Joker Verlag
BAUZ!

TRIFFT SICH PRÄCHTIG! PLATZ NEHMEN ZUR "AKTION LESERTEST". ALS ERSTES FOLGT DER REAKTIONS-TEST!
ICH BIN NUR EIN "LESER..."

NIMM DEN JOYSTICK IN DIE HAND UND BALLERE DICH MINDESTENS ZEHN STAGES DURCH "BLOODRUSH 5001"...
DU HAST 5 MINUTEN ZEIT – AB JETZT!

VERSTEHE: MANUELLE GESCHICKLICHKEIT IST NICHT DEIN DING – KANN ICH DIR EINE ERFRISCHUNG ANBIETEN....?
MHMHMMMM

WIE DEM AUCH SEI – VERSUCHEN WIR ES HALT MIT DEM INTELLIGENZTEST – VIELLEICHT HASTE DA MEHR GLÜCK...
POP

AM AMIGA LÄUFT EIN ADVENTURE – DU KÄMPFST DICH DURCH BIS HINTER DIE SIEBEN BERGE, BEI DEN SIEBEN LÄRCHEN, DA STEHT EIN KLEINES SCHLÖSSELEIN, BEWACHT VON ZWEI GLITSCHIGEN MONSTERN – LÖSE DIE RÄTSEL UM INS SCHLOSS ZU GELANGEN UND ZWAR INNERHALB VON...
SCHON DRIN!

MANN! DER COMPUTER IST DAS DING DA DRÜBEN!!

KOMMEN WIR ZUM LETZTEN, ALLES ENTSCHEIDENDEN TEST – SCHWUBSDI – DER LIQUI- DITÄTSTEST!
ALSO ICH BIN ...ÄH.. "LESER..."

YO! DAS ISSES! GRATULIERE! DU HAST SOEBEN EIN WERTVOLLES JAHRESABO GEWONNEN!
DM DM DM
DM

...UND TSCHÜSS!
ICH BIN DOCH NUR "LESERZIRKEL"-VERTRETER UND WOLLTE NUR FRAGEN, OB SIE MIR EIN ABO ABKAUFEN....!

Seit einigen Monaten scheint es, als würden testende Leser nur noch schwer bewaffnet durch 3D-Ballerdungeons ziehen. So auch der 20jährige Marlon Musche aus Mörfelden, dessen machtvolle Feder hier dem von Euch zum Actiongame des Jahres 1995 gekürten Spiel von Team 17 zu Leibe rückt.

Die zwei Disketten des Nachfolgespiels zur überaus erfolgreichen „Alien Breed"-Serie bescheren dem erfahrenen Amiganer nach erträglicher Ladezeit die ersten Früchte der neuen Zusammenarbeit zwischen Ocean und Team 17: eine Codeabfrage wie aus düsteren Raubkopiererzeiten, schwarze Schrift auf schwarzem Grund…

Am unspektakulären Optionsbildschirm wählt der Aliensöldner sodann die Steuerungskonfiguration, die (in der Anleitung übrigens mit keinem Wort erwähnte) Sichtfensterumschalttaste kann man dagegen vergessen – oder einen Besuch beim Augenarzt gleich einkalkulieren. Eine Turbokarte oder etwas Fast-RAM vorausgesetzt, erkennt man aber auch im kleineren Sichtfenster die relativ bunte und flott scrollende Umgebung gut. Andernfalls muß der User die Detailstufe der sowieso etwas pixeligen Grafik noch weiter heruntersetzen oder ganz auf Texturen verzichten, was den Spielspaß gewaltig mindert.

Positiv fallen nach den ersten Schritten die dazugehörigen Geräusche auf, welche sich sogar je nach Untergrund ändern. Weiterhin lobenswert ist das ausgeklügelte Leveldesign, dessen Schwierigkeitsgrad und Umfang stetig ansteigen. Es macht richtig Spaß, sich Treppen aufwärts zu schleichen, in geduckter Position enge Schächte entlangzukriechen oder Aufzüge und Teleporter zu benutzen. Hier liegt auch ganz klar der Vorteil, den Alien Breed 3D gegenüber dem im Erdgeschoß angesiedelten „Gloom" hat. Auch läßt sich den (zumindest vorläufig noch) arg lebendigen Gegnern eine gewisse Intelligenz nicht absprechen. Bedauerlicherweise ist das Programm aber nicht in der Lage, an x-beliebigen Stellen abzuspeichern, statt dessen darf man wie auf einer Konsole mehrstellige Codes notieren, um dann zur Belohnung den hart umkämpften Level ganz von vorne zu starten. So was nenne ich Komfort durch Ausnutzung der vorhandenen Ressourcen!

Was bleibt, ist der Eindruck eines verbesserungswürdigen, aber durchaus gelungenen Einstands der dreidimensionalen Programmierkunst von Team 17. Daß damit bereits der von PC oder 32-Bit-Konsolen her bekannte Standard erreicht wäre, kann mir allerdings keiner erzählen. (Marlon Musche)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Hobbytester, aufgewacht! Winterschlaf und Frühjahrsmüdigkeit werden nicht mehr als Entschuldigungen akzeptiert, wir warten ungeduldig auf Eure selbstverfaßten Spieletests. Sie dürfen etwa eine Schreibmaschinenseite lang, der Testkandidat hingegen maximal ein Jahr alt sein. Jetzt fehlt nur noch eine Bewertung, das Paßbild vom Autor und die Angabe seines Alters (gilt uncharmanterweise auch für Autorinnen), und ab geht die Post unter Ausschluß des Rechtsweges an den:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

ALIEN BREED 3D
TEAM 17

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
84%		89%
80%	GRAFIK	84%
80%	ANIMATION	88%
-	MUSIK	-
85%	SOUND-FX	92%
85%	HANDHABUNG	82%
86%	DAUERSPASS	90%

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga

Titel	Preis
4-D Sports Driving /dt	**39,95**
All Terrain Racing /dt	46,95
Approach Trainer /dt	66,95
Aufschwung Ost /dt	29,95
Base Jumpers /dt	48,95
Biing! /dt (2 MB + Festplatte)	**77,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	**36,95**
Classic Adventure Collection /dt	49,95
Colonization /dt	**68,95**
Combat Air Patrol /dt	**39,95**
Combat Classics 3 /dt	**69,95**
(Historyline, Gunship 2000, Campaign)	
Cross Check /dt	42,95
Darkmere /dt	55,95
Das Schwarze Auge /dt	**46,95**
Death or Glory /dt	82,95
Der Meister /dt	43,95
Der Reeder /dt (1.5 MB)	**86,95**
Die Siedler /dt	**46,95**
Doppelpass /dt	82,95
(Anstoss + World Cup Edition)	
Erben der Erde /dt	**51,95**
FIFA International Soccer /dt	**46,95**
Flamingo Tours /dt	65,95
Flight of the Amazon Queen /dt	**66,95**
Formula 1 World Champ. Edition /dt	53,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt *	68,95
Historyline 1914-1918 /dt	**69,95**
Hollywood Pictures /dt	68,95
Jungle Strike /dt	**46,95**
Kingpin /dt	23,95
King's Quest 6 /dt	69,95
Lollypop /dt	65,95
Lords of the Realm /dt	**62,95**
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	42,95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	88,95
Lure of the Temptress /dt	35,95
Mad News /dt	**68,95**
Oldtimer /dt	**47,95**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Piracy of the High Seas /dt	39,95
Pizza Connection /dt	76,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	V.mö.
Primal Rage /dt	V.mö.
ranTrainer /dt	**73,95**
Sensible Golf /dt	51,95
Sensible World of Soccer	**59,95**
Shadow Fighter /dt	46,95
Sim City /dt	35,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
Speris Legacy /dt	V.mö.
Super Skidmarks /dt	**53,95**
Super Street Fighter 2 /dt	**53,95**
Super Tennis Champs /dt	V.mö.
Their finest hour /dt	**39,95**
Theme Park /dt	**53,95**
The Oath /dt	39,95
Tiny Troops /dt	**51,95**
Top Gear 2 /dt	46,95
Trivial Pursuit /dt	29,95
Turbo Trax /dt	54,95
Virocop /dt	49,95
Whale's Voyage 2 /dt	**65,95**
Willi Lemkes Fußballmanager /dt	**59,95**
Worms /dt	**53,95**
Z /dt *	59,95
Zeppelin /dt	**68,95**

MEGA - HITS

Titel	Preis
Alien Breed 3D /dt A1200	57,-
Alien Breed 3D /dt CD 32	54,-
Bundesliga M. Hattrick /dt	75,-
Colonization /dt	69,-
Dungeon Master 2 /dt A1200	78,-
Fears /dt A1200 o. CD 32	69,-
Flight of the Amazon Queen /dt	67,-
Mad News /dt	69,-
Worms /dt A500 o. CD 32	54,-

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5"	99,95

Amiga 1200

Titel	Preis
Aladdin /dt	56,95
Alien Breed 3D /dt	**56,95**
Biing! /dt	**82,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Coala /dt	V.mö.
Crusade /dt	V.mö.
Der Meister /dt	43,95
Der Reeder /dt (2 MB)	**86,95**
Dungeon Master 2 /dt	**77,95**
Erben der Erde /dt	**39,95**
Fears /dt	**69,95**
First Encounters /dt	V.mö.
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Jungle Strike /dt	55,95
König der Löwen /dt	59,95
Oldtimer /dt	47,95
Pinball Illusions /dt	**55,95**
Pinball Mania /dt	**59,95**
Shadow Fighter /dt	53,95
Sim City 2000 /dt	**71,95**
Speris Legacy /dt	V.mö.
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	**62,95**
Theme Park /dt	65,95
Virtual Karting	36,95

CD 32

Titel	Preis
Alien Breed 3D /dt	**53,95**
Banshee + Universe + Heimdall 2 + Skeleton Krew /dt zusammen	59,95
Base Jumpers /dt	34,95
Erben der Erde /dt	**51,95**
Fears /dt	**69,95**
Jungle Strike /dt	**55,95**
Kingpin /dt	26,95
Pinball Illusions /dt	**55,95**
Pirates! Gold /dt	58,95
Roadkill	**53,95**
Shadow Fighter /dt	53,95
Speris Legacy /dt	V.mö.
Super Skidmarks /dt	**53,95**
Super Street Fighter 2 /dt	**62,95**
Syndicate	61,95
Theme Park /dt	**61,95**
Tower Assault /dt	53,95
Worms /dt	**53,95**

Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:

Titel	Preis
A-Train /dt	39,95
Aquatic Games /dt	24,95
B-17 Flying Fortress /dt	36,95
Bart Simpson vs the world /dt	24,95
Cadaver /dt	28,95
Campaign 1 o. 2 /dt	je 34,95
Civilization /dt	36,95
Crash Dummies /dt	24,95
Dogfight /dt	36,95
Dune /dt	35,95
Dune 2	28,95
Elite Plus /dt	34,95
F1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
Fields of Glory /dt	36,95
Flashback /dt	30,95
Formula 1 Grand Prix /dt	36,95
Gunship 2000 /dt	36,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Jurassic Park	27,95
King's Quest 5 /dt	29,95
Krusty's Fun House /dt	24,95
Lothar Matthäus /dt	21,95
Pacific Islands /dt	34,95
Pirates! /dt	24,95
Populous 2	27,95
Power Monger	26,95
Red Baron /dt	24,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 4 /dt	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95
Team Yankee /dt	34,95
Tornado /dt	34,95
Trivial Pursuit /dt	29,95
UFO /dt	36,95
Wing Commander /dt	28,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:

Artikel	Preis
Amiga 500, Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500, Kickstart 1.3	**265,-**
Amiga 500 mit Speichererw. auf 1MB	299,-
Amiga 500 mit Speichererw. auf 2.5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 1MB Chip Ram	295,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip Ram	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip RAM	298,-
Amiga 1000 mit Speichererw. auf 512kB	199,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	498,-
Amiga 2000, 1MB	**398,-**
Amiga 2000, 1MB und 2 Laufwerken	448,-
Amiga 2000 HD mit 52MB-Festplatte	589,-
Amiga 2500, 3MB	698,-
Amiga 3000, je nach Konfig. ab	998,-
CDTV mit Fernbedienung	248,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	249,-

Wir kaufen auch kompl. Anlagen und Zubehör, oder tauschen gegen Preisausgleich

gebrauchtes Zubehör

Artikel	Preis
RAM-Karte 512kB A500	39,-
RAM-Karte 2.0 MB A500	159,-
RAM-Karte 1MB A500 plus	79,-
RAM-Karte 1MB A600	79,-
RAM-Karte 2MB A2000	148,-
RAM-Karte 4/8MB A2000	248,-
2MB Zipp-RAM (f. Alpha-Contr. usw.)	148,-
Laufwerk int. / ext. A500/600/2000	59,- / 69,-
Festplatte 42MB mit Cont. f. A500/2000	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500/2000	298,-
Festplatte 105 MB m. Contr. f. 500/2000	329,-
Festplatten int. f. A600/1200	v.99,- bis 298,-
SCSI-Controller f.A2000	119,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	198,-
TV-Modulatoren für A 500	**79,-**
Kickstartumschaltplatine für A500/2000	15,-
Netzteile für A500/600/1200	59,-/69,-/79,-
Monitore 1081/1084/1084S	195,-/228,-/248,-
Turbokarte A500, 14MHz, 1MB u. CoPro	249,-
Turbo A1200, 28MHz, 1MB, MMU,FPU	289,-
Drucker 9N./24N./Color	98,-/148,-/198,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	**150,-**

Neugeräte

Artikel	Preis
Amiga 1200, ohne Zubehör	498,-
Amiga 1200, 2MB, Standart	598,-
Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket	698,-
Amiga-1200, HD 260	848,-
Amiga 1200, HD, Magic	948,-
Amiga 1200, HD 630	968,-
Amiga 1200, HD 1.1GB	998,-
Amiga 1200, HD 260 MB, Surfer	1.098,-
Amiga 1200, Turbo 28MHz, 6/260MB	1.239,-
Amiga 4000 Tower	3.998,-
Monitor Autoscan, Amiga 1438S	589,-
A 1200 Motherboard mit Kick 3.1	448,-
Festplatte 630MB m. Einbau-u.Kabelsatz	329,-
Turbokarte 68030, 28 MHz, MMU, FPU	198,-
Turbokarte 68030, 42 MHz, MMU, FPU	298,-
Festplattencontr. f. A500 mit RAM-Opt.	189,-
Festplattencontr. f. A2000 mit RAM-Opt.	148,-
Festplatte 630MB f. A500 m. Controller	478,-
Ram-Karte A2000 4/8MB	248,-
SCSI-Controller GVP, Ram-Opt. A2000	198,-
Mini-Tower mit 240 Watt-Netzteil	**98,-**
Farbdrucker Star LC 100 colour	298,-
Farbdrucker Star LC 240 colour	348,-
Amiga-Maus	29,-
Mouse 400 dpi	39,-
Scart-Anschlußkabel für Amiga an TV	19,-
Kickstart-ROM 1.3/2.05/3.1	39,-/49,-/99,-
Kickstartumschaltplatine für A500/600	29,-

Tauschaktion Amiga 1200

Wir nehmen Ihre alte Amiga -Anlage, mit kompl. Zubehör zu Höchstpreisen in Zahlung. Auch ohne Aufpreis!

A1200 - Aufrüstung

Artikel	Preis
Surfware mit 100 Freistunden	189,-
Surferkit: Amiga-Modem u. Surfware	298,-
HD 260MB m. Modem u. Surfware	**489,-**
Festplatte 2,5", 175 MB	248,-
Festplatte 2,5", 260 MB	289,-
Festplatte 3,5", 630 MB m. Einbausatz	329,-
Festplatte 3,5", 1100 MB m. Einbausatz	498,-
Kickstart-Roms 3.1 für A 1200	89,-
Umschaltplatine m. Kick 1.3 für A1200	**98,-**

Spiele und Programme

Wir führen alle Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker und Oldies zu Tiefstpreisen. Riesenauswahl unter tausenden von Titeln. Jede Anfrage wird bearbeitet.

Bühler-Electronic

Tel.: 02624/7844, Fax: 2873

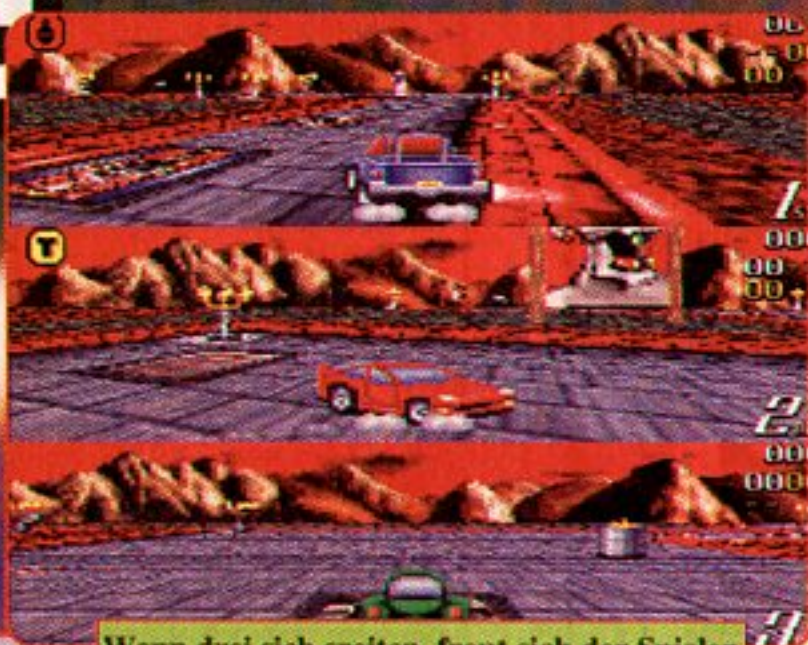
Ladenlokal in:

56203 Höhr-Grenzhausen, Rathausstr.135

Versand per Nachnahme (+15,-)

XTReMe racing DATADISK

Mehr Spaß am Gas

Fehler sind dazu da, um aus ihnen zu lernen, richtig? Und in diesem Sinne hat Silltunna das AGA-Debüt anläßlich der Datadisk nun auch komplett renoviert. Das Ergebnis ist uns allemal zwei Testseiten wert, wurde aus dem Beinahe-Shit doch fast schon ein Hit!

Wenn drei sich sreiten, freut sich der Spieler

Lieber gut gewässert als halb verloren

Wie sich das für eine reinrassige Zusatzdisk gehört, ist zum Betrieb der getunten Raserei das Originalprogramm erforderlich. Weil dieses ursprünglich mehr technisch denn spielerisch überzeugte, fuhr es im Februar auf der Joker-Teststecke nur magere 66 Prozent ein. Wer das Spiel aufgrund dessen nicht gekauft hat, darf das nun aber unbesorgt nachholen: In Zusammenarbeit mit den 3D-Profis von Black Magic („Gloom") haben die Frischlinge bei Silltunna sowohl die schwammige Steuerung als auch die einst schier unbesiegbaren Computergegner an die Box geholt. Und nach einer kleinen Radikalkur sind mit der Erweiterung nun praktisch alle bedeutenden Kritikpunkte beseitigt.

Da ist es nur erfreulich, wenn hier grundsätzlich natürlich alles beim alten bleibt: Nach wie vor rasen bis zu vier Spieler gleichzeitig über den dann mehrfach gesplitteten Screen, im Nullmodem-Betrieb sind sogar acht Piloten startberechtigt. Zu den zwölf bereits bekannten Palmen-, Wald- und Wiesenstrecken kommen via Datadisk sechs hinzu, genau wie nun vier weitere Geheimpisten der Entdeckung harren. Alles in allem darf man also auf insgesamt zehn komplett neuen Wegen mit sehr unterschiedlichem Optikstil seine Übungsrunden drehen, um einen fiktiven Pokal fahren oder die komplette WM hinter sich bringen – wobei der Wagen über Preis- und Sammelgelder mit Turboboostern oder Bremsraketen aufgewertet werden kann. Rabiate Fahrer nehmen zudem an einem der „Death Matches" teil, wo sie die Karossen der Kollegen in speziellen Arenen schrottreif rammen bzw. ballern dürfen.

Doch wo man auch startet, allüberall fällt das deutlich verbesserte Gameplay angenehm auf. Denn nicht nur die Lenkung arbeitet nun viel akkurater, auch und gerade die zuvor nahezu wirkungslosen Bremsen funktionieren jetzt endlich, wie sie sollen. Vor allem passen sich aber die bis zu sieben Computergegner mittlerweile dem Können des Spielers an und enteilen nicht mehr binnen Sekunden in die Ferne. Dazu unterscheiden sich die vor dem Startschuß auszuwählenden acht Vehikel (Sportwagen, Pickup, Jeep etc.) nunmehr tatsächlich auch in puncto Fahrverhalten voneinander. Die flexibel konfigurierbare und inzwischen insbesondere am CD³²-Pad äußerst exakt arbeitende

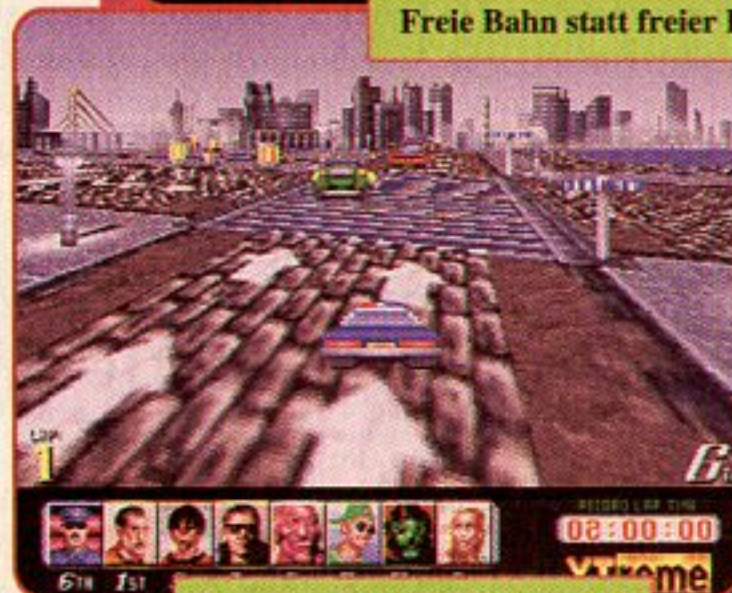
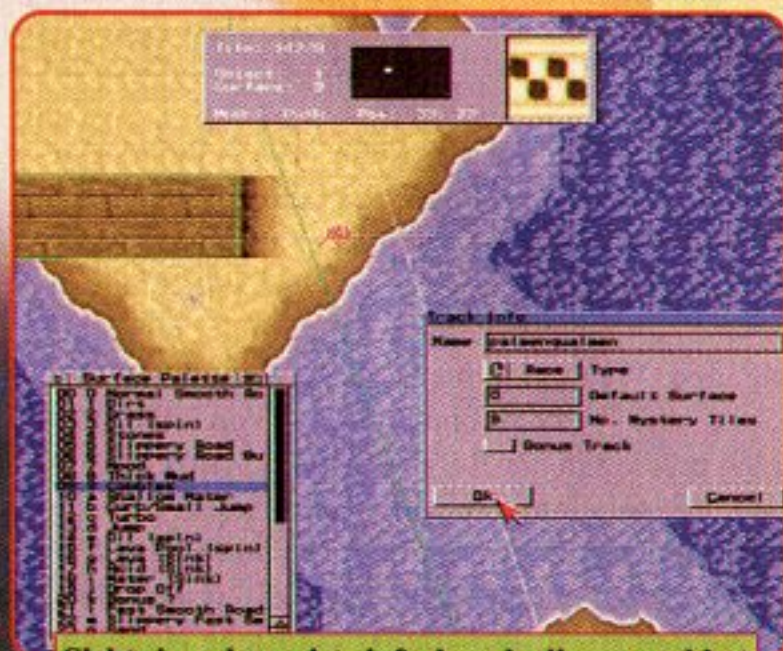
Heiße Reifen im Legoland

Steuerung erlaubt jetzt den Anschluß eines Multiplayer-Adapters für vier Freudenknüppel und bietet einen Einsteiger-Modus, der die Karre wie auf Schienen um die schärfsten Haarnadelkurven leitet. Da macht das Rasen doppelt Spaß, zumal man bei Kollisionen mit Bäumen, Pfosten oder Bauwerken nicht mehr meilenweit zurück des Weges katapultiert wird. Auch versehentliche Abstecher in Teiche oder Lavapfützen werden ab sofort vergleichsweise milde geahndet, außerdem garantieren fünf Unverwundbarkeits-Sekunden, daß man nach dem automatischen Rücktransport auf die Piste nicht mehr so häufig gleich wieder von einem (Computer-) Gegner abgeschossen wird. Apropos Schießen: Minen, Zeitbomben, Zielsuchraketen, Mehrweg-Flinten und andere Sammelwaffen liegen neuerdings näher an der Ideallinie, zudem gibt es mehr und bessere Modelle für fahrende Feuerwerker. Als vielleicht bedeutendste Neuerung ist jedoch der Streckeneditor anzusehen. Mit ihm lassen sich nahezu alle Aspekte der Kurse (Ausmaß und Verlauf, Aussehen oder Farbpaletten) abändern, darüber hinaus sind mit „DPaint" kreierte Eigenmotive integrierbar. Man kann den CPU-Kollegen vorgegebene Routen zuzuweisen, beliebige Neustartpunkte definieren oder Eigenheiten von Straßenoberflächen wie Metall, Teer, Matsch oder Gras festlegen. Dann werden Bäume, Explosivtonnen und andere Objekte plaziert, die Geheimwege verborgen und bei Lust und Laune schließlich sogar eigene Sound-FX entworfen. Daß der Baukasten dabei trotz aller Komplexität verhältnismäßig leicht zu bedienen ist, liegt an seiner komfortablen Mausbedienung, dem On-line-Manual und der Multitasking-Option, die den Parallelbetrieb mit beispielsweise einem Malprogi erlaubt. Ohne zusätzliches Fast-RAM oder Turbokarte unter der Haube geht das Streckendesign allerdings arg zäh von der Hand, zumal ohne Multiscan-Monitor im flackernden Interlace-Modus gearbeitet werden muß. Und der Betrieb von Festplatte ist wegen der häufigen Speichervorgänge ohnehin dringend zu empfehlen.

Ansonsten scrollen die 3D-Texturepisten eher noch flotter, als das beim Original ohnehin bereits der Fall war, und die Flut von Optionen ist noch einen Tick weniger unüberschaubar geworden: Ob Anzahl der Runden pro Rennen, Stil der Musikbegleitung, Steuerung, optionale Verfolgerkameras in variabler Position, Screengröße oder Pixeldichte – hier darf so gut wie alles nach eigenem Gusto festgelegt werden. Nicht verbessert hat man hingegen die (allerdings immer schon ordentlichen) Sound-FX und die eher läppischen Animationen der Autos.

Zusammenfassend läßt sich somit sagen, daß Silltunnas x-tremes Rennspiel dank dieser formidablen Datadisk endlich das einlöst, was die Previewversion schon vor Monaten versprochen hatte: Amigos mit Benzin im Blut finden hier nun Spaß, Spannung und Multiplayer-Action satt – und damit in der Tat eine der derzeit besten Rasereien für ihre „Freundin"! (rl)

Ein Autorennen mit Zukunft

Freie Bahn statt freier Liebe

Berufsverkehr in Gotham-City

Sieht simpel aus, ist einfach zu bedienen und hat trotzdem viel zu bieten: der Pisten-Editor

EXTREME RACING DATADISK
(BLACK MAGIC/SILLTUNNA)
3D-RACING

82%
„VIEL BESSER"

GRAFIK	81%
ANIMATION	74%
MUSIK	75%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	83%
	VARIABEL
PREIS	DM 29,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	TABELLEN/EINSTELLUNGEN	
DEUTSCH	NEIN	

TIMEKEEPERS

Besser gut abgekupfert als schlecht erfunden – eine bewährte Programmiererweisheit, die Vulcan Software auch voll verinnerlicht hat: Nicht nur die treuherzig dreinblickenden Tierchen auf der Packung ihrer Echtzeit-Knobelei erinnern frappant an „Lemmings" und Konsorten…

Es war einmal...

Beim Tanz unter dem Vulcan mutierte soeben Bullfrogs „Theme Park" zum „Hillsea Lido", und aus dem Psygnosis-Klassiker bzw. seinen Ahnen wie den „Humans" oder „Worms" derivierte Firmenboß und Chefprogrammierer Paul Carrington („Valhalla", „Orpheus") jetzt eben eine weitere actionreiche Denksportaufgabe mit indirekter Steuerung: Die Titelhelden müssen in vier aufeinanderfolgenden Epochen (Steinzeit, Mittelalter, Vietnamkrieg und Raumfahrtzeitalter) jene Atombomben entschärfen, die ein durchgeknallter Kriegstreiber dort immer im letzten der jeweils 15 Levels versteckt hat. Wie nicht anders zu erwarten, laufen die kleinen Wichte ohne anderslautende Befehle erst mal stur drauflos, bis sie auf ein Hindernis stoßen – dann geht's schnurstracks in der Gegenrichtung wieder zurück.

Gefahren drohen überall

Das Szenario

Die einzelnen Welten umfassen zwei bis fünf vertikal scrollende Bildschirme, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Man beginnt das Spiel mit 14 einfarbigen, aber unheimlich süß animierten Zeitwächtern und lotst diese möglichst unbeschadet zu einem der meist mehrfach vorhandenen Ausgänge. Die Steuerung erfolgt mit Hilfe der Maus und der Iconleiste am unteren Bildrand, auf der sich acht Symbole (vier Richtungspfeile, Benutzen, Warten, Springen, Kämpfen) anklicken lassen. Das ausgewählte Kommando legt man dann einem der Jungs buchstäblich vor die Füße, der es durch Darüberlaufen aktiviert und pflichtschuldigst gleich den entsprechenden Befehl ausführt. Auf diese Weise schreibt man dem Burschen genau vor, wie er die anstehenden Aufgaben erledigen soll, um der restlichen Bande den Weg zu ebnen: Zum Reparieren von Brücken und Verschwindenlassen von störenden Wänden müssen in der Regel etliche Schalter betätigt werden; ein scheinbar zufällig herumstehendes Signalhorn ist dagegen zum Herbeirufen von Flugechsen oder Hubschraubern gedacht, damit die stummelbeinigen Helden ansonsten unüberwindliche Hügelketten überqueren können.

Das Böse ist allgegenwärtig

Nichts als Probleme...

Ein vorgezeichneter Weg

Die höchst vertrackt aufgebauten Levels machen eine vorausschauende Planung zur Überlebensnotwendigkeit, denn diese Irrgärten strotzen nicht nur vor Baumstümpfen, Mauern, Bergen, Sackgassen und ähnlichen Hindernissen, sondern auch vor Gefahren aller Art. Je nach Zeitzone sind da z.B. Lavaseen, Tretminen oder Falltüren im Angebot, über die man sich nur mit einem waghalsigen Sprung hinwegretten kann. Außerdem lauern an allen Ecken und Enden (unbewegliche) Trolle, Roboter und Söldner, denen man besser nicht zu nahe kommt. Allerdings lassen sich diese Feinde fast ausnahmslos mit recht originellen Mitteln unschädlich machen, indem man ein Kämpfen-Icon direkt vor ihnen plaziert. Mit dieser Methode kann man etwa einen Neandertaler durch einen automatisch ablaufenden „Brüll-Wettbewerb" einsargen!

... und ein paar gute Nachrichten

Mach auf die Tür...

Da man im letzten Abschnitt jeder Zeitzone mindestens genauso viele Männchen benötigt, wie dort Bomben versteckt sind, kann die Zahl der noch verbliebenen Trippelbrüder manchmal (zu) knapp werden. Das ist aber kein Beinbruch, weil sich der aktuelle Level beliebig oft neu starten läßt, zudem kann man sich in jeden bereits bewältigten Abschnitt zurückbeamen lassen. Wer dagegen am Zeitenende noch ein paar Wächter übrig hat, bekommt diese quasi als stille Reserve für die nächste Welt gutgeschrieben. Wie anno „Lemmings" oder „Humans" birgt gerade dieses Feature ein erhebliches Suchtpotential, denn dadurch entwickelt man beinahe zwangsläufig den Ehrgeiz, möglichst viele Timekeeper durch sämtliche Abschnitte zu lotsen – was den an sich moderaten Schwierigkeitsgrad plötzlich in ungeahnte Höhen schraubt.

Am Ziel

Seinen spielerischen Nährwert bezieht das Game ganz klar aus dem schamlos abgekupferten, aber eben immer noch genialen Grundprinzip von „Lemmings". Das ist schon mal die halbe Miete, um nicht zu sagen die ganze, denn recht viel mehr sollte man sich auch von der Präsentation nicht erwarten: Die grobklotzige, in langweiligen Braun- und Grüntönen gehaltene Optik gleicht dem mißratenen Vulcan-Abenteuer „Valhalla: Before the War" wie ein Häufchen Elend dem anderen. Die originelle Animation der kleinen Wuselmännchen macht das jedoch zum Teil wieder wett – erhalten sie von ihrem menschlichen Gebieter einen unausführbaren Befehl, schauen sie ihn treuherzig an, und die hinreißenden Saltos der Brüder sind ebenfalls die reinste Augenweide. Als zusätzliches Trostpflaster gibt es ulkige Sound-FX und ein bißchen englische Sprachausgabe, während auf Begleitmusik weitgehend verzichtet wurde. An die indirekte Steuerung muß man sich zwar erst gewöhnen, aber danach funktioniert die Bedienung reibungslos. Das Programm läuft ebenso reibungslos auf allen Amigas mit zumindest 1 MB Arbeitsspeicher, und der Nachschub ist auch schon in Sichtweite: Außer der komplett deutschen Version ist zusätzlich eine Mission-Disk mit weiteren Denksportaufgaben der zeitkritischen Sorte angekündigt.

Fazit: Originalität, Innovationen und eine sehenswerte Präsentation wird man bei Timekeepers nicht finden. Aber eben doch eine spannende Action-Knobelei, die ihren offensichtlichen Vorbildern schon wegen des ausgeklügelten Leveldesigns kaum nachsteht! (md)

TIMEKEEPERS
(VULKAN SOFTWARE)
ACTION-KNOBELEI

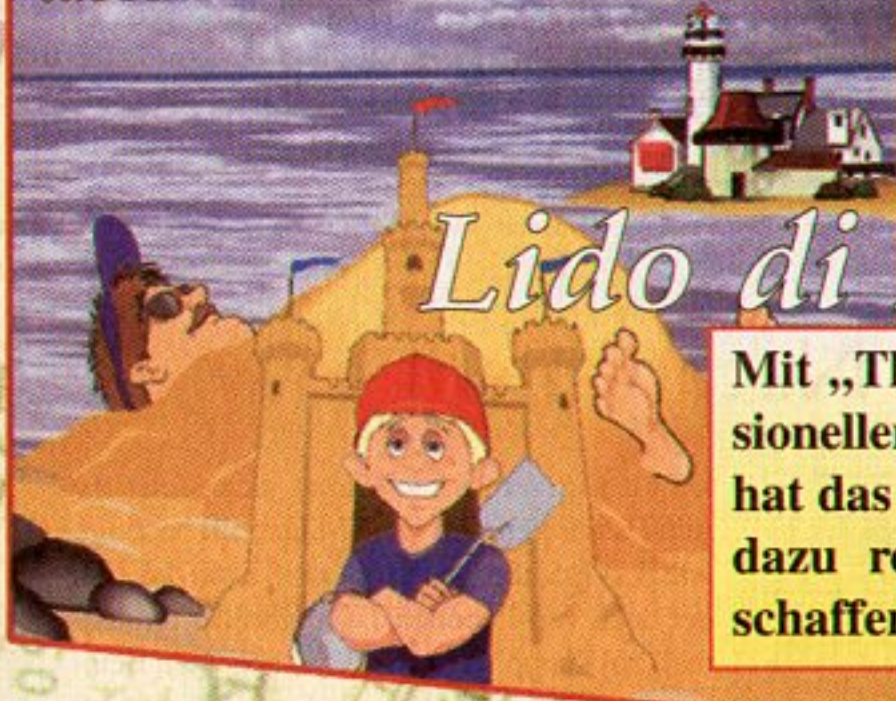
74% „WIEDERHOLUNGSTÄTER"

GRAFIK	56%
ANIMATION	62%
MUSIK	24%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	76%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	PER HAND	
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Welche Attraktion darf's denn sein?

Lido di Lire

Mit „Theme Park" in der einen und dem semiprofessionellen Entwicklertool „AMOS" in der anderen Hand hat das Vulcan-Team eine durchaus eigenständige und dazu recht ansprechende Wirtschaftssimulation geschaffen: Willkommen im Strandbad!

Nach dem Programmstart ist der Platz an der Sonne noch öd und leer, nur die tickende Uhr treibt den angehenden Seebadverwalter zur Eile an. Um die Nobelwüste mit wirtschaftlichem Leben zu erfüllen, müssen also zuerst mal ein paar Attraktionen installiert werden, die den Rubel ins Rollen bringen.

Für den Anfang bietet sich da z.B. ein schnuckeliger Eisstand an, aber auch ein Andenkenladen oder eine Imbißbude kann nicht schaden. Mit etwas Glück spazieren dann bald die ersten Leute über die Promenade und teilen ihre Urlaubskasse brüderlich mit dem Kassenwart vor dem Monitor. Zu diesem Zeitpunkt darf man langsam an eine vorsichtige Preiserhöhung denken – aber wer hier zu gierig ist, macht schneller mit dem Pleitegeier Bekanntschaft, als ihm lieb sein kann. Kümmern wir uns statt dessen also besser um die Sauberkeit, denn ohne Mülleimer und Reinigungspersonal verwandelt sich die Erholungslandschaft binnen kurzem in eine riesige Müllkippe. Tja, der Mensch ist eben ein Schwein.

Damit bei der Lagerhaltung der diversen Shops erst gar keine Schweinereien entstehen können, ist auch hier Aufmerksamkeit gefragt, schließlich ist stets mit gewissen Lieferzeiten oder gar -störungen zu rechnen. Und wer will schon mitten in der Hochsaison plötzlich ohne labbrige Hackfleischbrötchen dastehen? Aber das ist erst der Anfang, denn neben der Promenade will auch der eigentliche Strand „kultiviert" werden: Eselreiten, Paragliding, Boot-, Surfbrett- und Jetski-Verleih, alles ist möglich. Wer hier ebenfalls auf angemessene Preise und eine saubere Umwelt achtet, kann sich zur Belohnung über einen ganzen Strand voller zahlungswilliger Kunden freuen – und in regelmäßigen Abständen den Kurtaxen-Eintreiber losschicken.

Der Strand ist lang

Fühlt sich der Badegast wohl, denkt der Strandbadbetreiber bereits über die nächsten Einrichtungen nach, die seinen Wirtschaftsbetrieb noch attraktiver machen könnten. Blumenkübel, Bäume oder Ferngläser ziehen die Augenmenschen an, aber dann stellt man auf einmal mit Entsetzen fest: Es ist ja schon alles zugebaut, und nirgendwo findet sich noch ein Plätzchen für weitere Errungenschaften! Das ist exakt der Zeitpunkt, an dem man den meterweisen Erwerb von zusätzlichem Land angehen sollte. Ein Balken am unteren Bildschirmrand verschafft dem Spieler dabei jederzeit den Überblick über die eigene Betriebsfläche und die noch verfügbaren Ufergrundstücke.

Für all die Mühen, die man bei der Errichtung seines sandigen Wirtschaftsimperiums auf sich genommen hat, kann man sich bei Hillsea Lido sogar selbst belohnen. Die Rede ist von den wöchentlich stattfindenden Showveranstaltungen, die nicht nur den Gästen etwas Abwechslung bieten: Je nach Kassenlage engagiert man zu Wochenbeginn mehr oder weniger hochkarätige Künstler, die dann am darauf-

Der Rubel muß rollen

The Show must go on

Handel und Wandel

folgenden Sonntag für ein volles Haus sorgen sollen. Anfangs kann man sich da zwar höchstens einen mittelprächtig begabten Jongleur leisten, aber sobald man mit den richtigen Scheinen winkt, verlieren selbst Megastars wie Michael Jackson ihre natürliche Scheu. Damit sich diese Sensationen in der urlaubenden Bevölkerung rechtzeitig herumsprechen, wird kräftig die Werbetrommel gerührt, indem man ein lebendes Anzeigen-Sandwich mit Plakaten herumspazieren läßt. Am Sonntag darf man sich dann entspannt zurücklehnen und selbst in einer kleinen Animation das jeweilige Programm bewundern.

Nach soviel Sonne, Sand und Entertainment ist es allmählich an der Zeit, auch mal einen weniger angenehmen Teil von Hillsea Lido zu erwähnen. Die 32-Farben-Grafik ist nämlich allenfalls nach AMOS-Maßstäben erträglich, und die enthaltenen Animationen sind schlichtweg grauenhaft. Immerhin muß man den Vulcaniern zugute halten, daß sie praktisch jede vorkommende Aktion auch auf dem Screen darstellen: Bauarbeiter errichten neue Stände, Tretbootfahrer strampeln in den Fluten, blonde Schönheiten räkeln sich am Strand. Die Soundkulisse gefällt da schon weitaus besser, obwohl man auch hier keine echten Meisterwerke erwarten darf – aber dafür wenigstens ein paar witzige Sprachsamples. Richtig gut wird's allerdings erst bei der einwandfreien Maussteuerung, die flott von der Hand geht und den Spieler komfortabel durch die Menüs geleitet. Seinen großen Auftritt hat Hillsea Lido dann beim Gameplay, das trotz (oder wegen) seiner massiven Anleihen bei Bullfrogs „Theme Park" von Minute zu Minute mehr Reize entwickelt. Selbst wer den Digi-Jahrmarkt von Peter Molyneux & Co. schon in- und auswendig kennt, sollte hier ruhig mal reinschauen, denn das vulcanische Gegenstück besitzt genügend Eigenständigkeit, um auch erfahrenen Vergnügungsparkbetreibern noch Kurzweil zu verschaffen. Am wenigsten haben knallharte Kaufleute von dem Game, denn die dürften sich von dieser fröhlich-entspannten Seebadsimulation schlicht und ergreifend unterfordert fühlen. Doch wer ein paar ebenso unterhaltsame wie erholsame Tage am Strand verbringen will, liegt am bzw. bei Hillsea Lido genau richtig! (mic)

Die Jungs vom Bau

Money, money, money

HILLSEA LIDO
(VULCAN SOFTWARE)
SEEBADSIMULATION

76% „ERHOLSAM"

GRAFIK	58%
ANIMATION	34%
MUSIK	62%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	79%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 59,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	NEIN

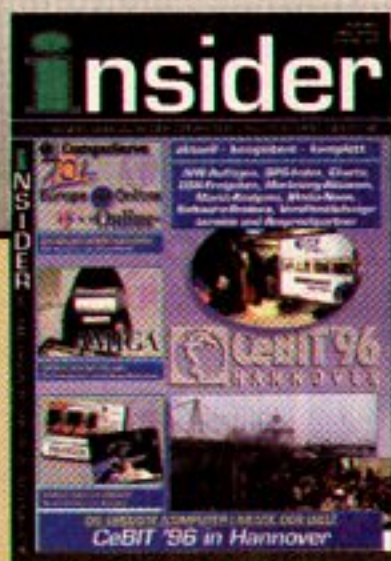
DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER

\+ =

AB SOFORT AUCH MIT JAHRGANG 95!

DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93,94 ODER 95 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR 50,–DM!

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn (Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

Gegen Gewerbenachweis gratis!

insider

HALBJAHRESABO für nur 30,– DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,– DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,– DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: ____________

Konto-Nr.: ____________

Geldinstitut: ____________

Bankleitzahl: ____________

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

KLASSIKER

Anno 1990 läutete Delphine Software mit „Future Wars" die Ära der Cinematique-Adventures ein, und noch im selben Jahr ließen die Franzosen dann auch die Herzen der Amiga-Agenten abenteuerlich hoch schlagen…

Sein Name war Glames, John Glames. Seine Mission die Wiederbeschaffung eines in die Bananenrepublik Santa Paragua enführten Stealth-Fighters – noch ehe die stets präsenten, jedoch gottlob herzlich inkompetenten Kollegen vom KGB den Tarnvogel in die Krallen kriegen. Sein Führungsoffizier: der Spieler vor dem Monitor, Codename Amigo.

Ja, streckenweise hatte man hier tatsächlich den Eindruck, vor einem der klassischen Agentenstreifen um den Martinischlürfer seiner Majestät zu sitzen, denn Cinematique stand für cineastische Spielatmosphäre. Und dafür steht es wegen der stets spannenden (wenn auch nur durch das Laden eines Spielstands abzubrechenden) Intros, der handlungstragenden Zwischensequenzen und der komfortablen Maus-Handhabung noch heute. Letztere wurde auch für den 1991 erschienenen dritten und letzten Teil der Serie namens „Cruise for a Corpse" beibehalten, nur grafisch hob sich die klassische Detektivgeschichte mit seinerzeit richtungsweisenden Vektoranimationen von ihrem Vorgänger ab. Kein Wunder, können die sechs jederzeit über das rechte Mausohr abrufbaren Befehle doch selbst in unseren Tagen noch als ausgewogene Steuerungsmethode überzeugen.

Insbesondere bei der Atmosphäre leisteten die Mannen um Paul Cuisset und Philippe Chastel in Sachen Operation Stealth aber ganze Arbeit: Der logisch und packend durchgezogene Spionagethriller glänzt durch flott animierte, wenn auch mittlerweile etwas blaß wirkende Grafiken, realistische Geräusche, feine Rätsel und über das ganze Spiel verstreute Actioneinlagen. Dabei stehen typische Geheimdiensttätigkeiten wie Tauchgänge und Jetski-Jagden genauso auf der Tagesordnung wie verzwickte Labyrinthknobeleien, in denen man für die unbegrenzte Anzahl von Speicherständen auf separater Diskette oder Festplatte dankbar ist. Dazu kommen die unvermeidlichen High-Tech-Spielzeuge, die der Spion von Welt immer mit sich führt: säurespritzende Füller, Koffer mit eingebautem Paßfälscher oder der allzeit beliebte Mini-Raketenwerfer in Zigarettenoptik. Nicht zuletzt diese Verlade aller gängigen Genreklischees sorgt für Heiterkeit und Motivation bis zum finalen Showdown.

Mögen Stealthbomber heutzutage also auch ganz anders aussehen, mag die Konkurrenz grafisch und musikalisch jetzt auch deutlich mehr zu bieten haben als Delphines Drei-Disketten-Adventure – Operation Stealth ist nach wie vor einen Abstecher in die Karibik wert. Apropos wert-voll: Auf der „Classic Collection: Adventure" findet man die gesammelten Meisterwerke der Franzosen, inklusive der beiden Actionadventures „Another World" und „Flashback". Wer diese Compilation findet, sollte daher zugreifen, schon weil mit einem Kickstart-Emulator auch AGA-Rechner ihren Weg in den Geheimdienst finden. Na, wie findet Ihr das? (mz)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
87%		76%
81%	GRAFIK	70%
81%	ANIMATION	71%
75%	MUSIK	70%
77%	SOUND-FX	73%
89%	HANDHABUNG	77%
88%	DAUERSPASS	79%

FÜR FORTGESCHRITTENE

Eines der populärsten, weil leistungsfähigsten Terminalprogis für den Amiga ist Term, das seit kurzem bereits in der Version 4.6 im Netz zappelt. Und das gute Stück gibt's im wahrsten Sinne des Wortes geschenkt!

TERMINALPROGRAMME UNTER DER LUPE: TERM

Tatsächlich handelt es sich hier um sogenannte „Giftware" (völlig ungiftig, denn Gift sagt der Engländer zu einem Geschenk), für deren Nutzung der Autor Olaf Barthel lediglich ein kleines Präsent von seinem Wunschzettel in den Dokumentationsfiles verlangt. Zu beziehen ist das in der Regel Lha-gepackte Programm inklusive besagter Anleitungen, zusätzlicher Libraries, Übertragungsprotokolle und Tools aus diversen Mailboxen (z.B. „Kassel" unter der Nummer 0561/57 19 66); es schlummert aber auch auf verschiedensten Schillerscheiben wie denen der „Meeting Pears" oder der „AmiNet"-Reihe. Abgesehen von der Tatsache, daß der Rechner dafür mindestens über Kickstart 2.04 verfügen muß, sind eine Festplatte, 2 MB RAM und am besten gleich eine 68020-CPU Voraussetzung für zügiges Arbeiten – darüber hinaus gibt es noch eine spezielle Version für Turbo-Amigas.

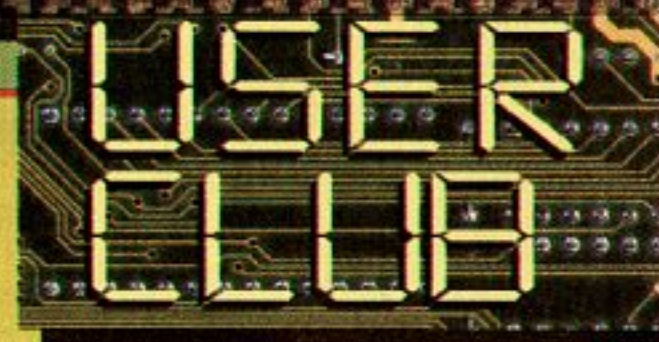
Auf die richtige Einstellung kommt es an

Nach dem Entpacken und Starten müssen zunächst die Einstellungen zur Anpassung an Rechner und Datenschaufel vorgenommen werden. Das Konfigurationsmenü bietet dazu zwar Optionen ohne Ende, Einsteigern genügen jedoch kleine Änderungen, um Online gehen zu können – optimieren kann man ja später immer noch. Besitzer eines modernen Highspeed-Modems setzen die Baudrate für einen unbeschleunigten Amiga auf 19.200 bps, Turbofreundinnen verkraften bis zu 57.600 bps. Dieser Wert bezieht sich übrigens nicht auf die tatsächliche Übertragungsrate, sondern die Geschwindigkeit der seriellen Schnittstelle. Damit nach dem Login kein Zeichensalat auf dem Screen auftaucht und vor allem die Umlaute korrekt dargestellt werden, wählt man einen 8-Farben-Screen, die ANSI-Emulation für die Farbdarstellung sowie bei den Einstellungen der Terminalemulation den IBM-Zeichensatz als Terminaltext. Und schon kann mit „atdp" für das Puls- bzw. „atdt" für das Tonwahlverfahren und der entsprechenden Nummer die erste Mailbox angewählt werden.

Diese Tipparbeit erspart ein Eintrag ins digitale Telefonbuch, und in Sachen Komfort hat Term noch etliches mehr zu bieten. So übernehmen Auto-Login-Scripts lästige Formalitäten wie die Angabe von Username und Paßwort, dank ARexx-Schnittstelle können auch wesentlich komplexere Abläufe automatisiert werden. Und eine Unterstützung der „Locale.library" sorgt für komplett deutsche Menüs. Helpfunktion, die Möglichkeit, Funktionstasten mehrfach mit Makros zu belegen, sowie ein Gebührenzähler fehlen ebenfalls nicht – Surferherz, was willst du mehr?

Nun, vielleicht ein Gegenstück für kleinere „Freundinnen"? Sollt Ihr haben, denn in der nächsten Ausgabe stellen wir das nicht ganz so flexible, aber in puncto Hardware anspruchslosere „NComm" vor. (st)

Infos satt per Statusanzeige

Konfigurierung für Fetischisten

C64-Emulatoren gab und gibt es für den Amiga so einige, bloß rundum überzeugen konnte bisher halt noch keiner. Michael Kramer hat die Marktlücke entdeckt und will sie nun mit preiswerter Verwandlungs-Software ausfüllen!

Der 64er im AMIGA: MAGIC 64

GRUNDSÄTZLICHES

Vom Prozessor über die Grafik-Hardware bis hin zum Betriebssystem werden die C64-Innereien hier vom Amiga nachgeahmt, auf daß alte 8-Bit-Software sich tatsächlich im angestammten Computer glaubt und nicht nur Abstürze produziert. Das softwaremäßige Nachbilden der 6502-CPU, von Grafik-, Sound- und I/O-Chips kostet jedoch viel Rechenpower, da jeder CPU-Befehl, jeder Speicherzugriff, jedes Pixel und jeder Ton vom Emulator gecheckt, ausgewertet und an die Gegebenheiten des Amiga angepaßt werden muß, damit die originale Präsentation erhalten bleibt. Da der 64er für damalige Verhältnisse viele technische Schmankerl auf Lager hatte, ist der komplexen Emulation nur ein Amiga mit 68030-Turboboard gewachsen, wiewohl prinzipiell 2 MB RAM, eine 68020er-CPU und OS 2.04 genügen.

Spieleperlen aus alten 8-Bit-Tagen: Fort Apocalypse und Ghosts 'n Goblins

INSTALLATION UND HANDHABUNG

Der Emulator ist flink auf Festplatte entpackt und offeriert seinem User dann in einem Maus-Menü vielfältige Einstellungen – sei es bezüglich der Bild-Wiederholfrequenz, der Qualität der Sound-Emulation oder der Tastatur- und Stickabfrage; sogar ein Software-Dauerfeuer ist zuschaltbar. Man darf außerdem bei der Sprite-Kollissionsabfrage tricksen, um sich so etwas Erleichterung beim Gambling zu verschaffen. Eine Rückkehr vom Emulationsmodus in die Optionmenüs zwecks Feinjustierung ist auch jederzeit möglich, zudem läßt sich der Status quo (und damit praktisch ein C64-Spielstand) speichern. Insgesamt läuft das Progi sehr stabil, ist dank ausführlicher Dokumentation leicht zu bedienen und sehr kompatibel.

SOFTWARE – WOHER?

Ein etwas heikles Thema ist die Beschaffung von Spieleperlen für den alten Commo-Rechner. Theoretisch ließe sich zwar mittels kurioser Basteleien der Anschluß einer 1541-Floppy und damit die Übertragung von Originalsoft auf den Amiga realisieren, doch bringt der nicht immer ganz legale Stoff aus Mailboxen in der Praxis die besseren Resultate: Der Emulator kommt wegen der fehlenden Kopierschutz- und Schnellade-Techniken hier einfach eher zurecht. Weil von den einstigen Softwarehäusern kaum mehr eines existiert oder noch für den 64er produziert, ist hier eigentlich auch nicht mehr mit juristischen Konsequenzen zu rechnen, trotzdem müssen wir natürlich offiziell abraten. Auch wenn z.B. im Internet ehemals kommerzielle 64er-Spiele zuhauf lagern…

Das MagiC64-Einstellmenü

DAS FAZIT

Nicht zuletzt deshalb, weil das MagiC64 u.a. das populäre P00-Format des bekannten DOSen-Progis „C64S" unterstützt, läßt es den Brotkasten zehn Jahre nach seiner Blütezeit wieder aufleben: Spiele wie „Nemesis", „Zeppelin" oder „Spelunker" beweisen, daß damals tatsächlich noch mehr Innovation das Angebot beherrschte – aber aus heutiger Sicht auch, daß seinerzeit ebenfalls nur mit Wasser gekocht wurde. (rl)

INFO & BEZUG

Eingeschränkte PD-Demo auf der Begleit-CD zum Multimedia Joker 5/96; Vollversion für 40,– DM bei:

Michael Kramer
Im Hirschfeld 28
D-52222 Stolberg

e-mail:
michael_kramer@ac-copy.com

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

Als zwei US-Computerspezialisten 1978 in Teheran gefangengenommen werden, engagiert ihr Boß Perot zwecks Befreiung den pensionierten Colonel Simons… „Auf den Schwingen des Adlers" (mit Burt Lancaster) am **1. Mai** um 21.50 Uhr auf **Kabel 1** beruht auf einer wahren Begebenheit; der erste Teil ist bereits am Vortag zur gleichen Zeit zu sehen.

„Bim Bam Bino", ebenfalls auf **Kabel 1**, meldet sich mit dem Special „Computer & Technik" am **2. Mai** um 10.25 Uhr aus Urmels Filmstudio.

Wer „Technik als Hobby" hat, kann am **6. Mai** um 9.30 Uhr im **Bayerischen Fernsehen** kreatives Fotografieren kennenlernen. Am **10. Mai** um 13.35 Uhr stehen dann Fotografie und Holografie im Mittelpunkt der „Hobbythek".

Ein Satellit kollidiert mit einem UFO, das daraufhin notlanden muß und von der NASA zur „Geheimsache Hangar 18" erklärt wird. Die Schuld an der Zerstörung des Satelliten gibt man den beiden Astronauten, die nun eigene Nachforschungen anstellen. Der ebenso spannende wie tricktechnisch bemerkenswerte SF-Krimi ist am **10. Mai** um 0.00 Uhr auf **Sat 1** zu sehen.

Über High-Tech an der Saale berichtet **3Sat** am **18. Mai** um 18 Uhr in der „Reportage aus der Zeiss-Stadt Jena".

Von der Luft- und Raumfahrtmesse in Berlin kommt am **20. Mai** um 20.15 Uhr auf **3Sat** die Space-Show „Countdown – Einmal Weltall und zurück". Im Ambiente einer Mondlandschaft gibt's u.a. Talks mit Astronauten und Infos über das Raumlabor „Columbus".

In „Neues… der Anwenderkurs" auf **3Sat** geht es jeweils um 14 Uhr am **4. Mai** um „Windows Explorer", am **11. Mai** um Systemsteuerung, am **18. Mai** um Installation und Drucken und am **25. Mai** dann um absolute und relative Bezüge, Wenn und Summen-Wenn sowie Autoformat.

„TM – das Technikmagazin" im **Bayerischen Fernsehen** ist am **5. Mai** um 13.10 Uhr Schadstoffen auf der Spur. Vorgestellt werden u.a. modernste Nachweismethoden mit High-Tech-Analysegeräten.

Der „Computer-Treff" im **Bayerischen Fernsehen** ist am **6. Mai** um 15.15 Uhr geöffnet, wiederholt wird am **7. Mai** um 9.30 Uhr.

„Neues… das Computermagazin" kommt am **6. Mai** um 21.30 Uhr von **3Sat**.

Am **12. Mai** um 12.45 Uhr geht es im Jugend- und Technikmagazin des **Bayerischen Fernsehens** wieder „Clip & Claro" zu.

Weiter geht's am **13. Mai** um 21.30 Uhr auf **3Sat** mit dem Technikmagazin „HITEC".

Am **20. Mai** ist um 21.30 Uhr „Neues… die Computershow" auf **3Sat** angesagt; die Wiederholung ist tags darauf um 13 Uhr zu sehen.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Am **4. Mai** um 10.15 Uhr testet Andreas Vohwinkel in seiner „Computer Corner" auf der **Ruhrwelle** wieder die neueste Software – die es natürlich auch zu gewinnen gibt.

Am **6. Mai** gibt es bei **Radio Düsselwelle** um 17 Uhr „Bit für Bit" neueste Infos über die Rechenknechte.

Am **13. Mai** um 11.35 Uhr geht es im aktuellen Magazin „Podium" auf **Deutsche-Welle-Radio** um die Computer-Welt.

Jeden **Montag** um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch" kommen immer **montags** um 17 Uhr von **Radio Hamburg** die Bits über den Äther.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich ebenfalls **montags**, aber um 17.40 Uhr, in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital" auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk" neuen Zündstoff für Freaks.

Kurze Tapes zum Thema Computer werden jeden **Mittwoch** ab 15.40 Uhr unter der Rubrik „High Tech" von **Info-Radio** (Gemeinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**) ausgestrahlt.

Die „Spiele-Hits des Nordens" werden jeweils am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr in der Sendereiche „Club on-line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Den Point-Computerspiel-Tip gibt es jeden **Donnerstag** ab 18 Uhr von **SDR 3**.

Guter Rat ist nicht teuer, holt man ihn sich **samstags** auf **WDR 5** ab 10.45 Uhr im „Ratgeber Computer".

Die Sendereiche „Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt jeden **Samstag** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohman)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

Sender	Tafeln	Thema
ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafeln 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafeln 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87
LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16
LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16
LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11
LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24
LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10
LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24

AMIGA 500 1200

AMIGA	500	1200
Airbus A 320 2 (KD)		**79.90**
Alien Breed 3D 2 (DA) *		**69.90**
Black Viper (DA)	79.90	
Breathless (DA)		69.90
Caribbean Desaster (KD) *	59.90	
Chaos Engine 2 (DA) *	69.90	69.90
Coala (DA)		59.90
Der Seelenturm (KD)		79.90
Dungeon Master 2 (KD)		89.90
Evils Doom (DA) *	79.90	
Evolution (DA) *	69.90	
Exile (DA)		59.90
F 1 Pole Position (KD) *	99.90	99.90
Flight o.Amazone Queen (DA) *(benötigt 1.5 MB)*	79.90	
Gloom 2 - CD (KE)		**69.90**
Gloom Data (KE) *	39.90	
Gloom Deluxe (KE) *(Turbokarte erforderlich 2 Mb)*	**59.90**	
Hattrik-Ikarion (KD)	79.90	79.90
Hillsea Lido (KD) *	49.90	
Hugo (KD) *	69.90	
Jaktar der Elfenstein (KD) *(Festplatte erforderlich)*	49.90	
Killing Grounds (DA) *	69.90	
König der Löwen (DA)		69.90
Mad News (KD) *(Festplatte erforderlich)*	59.90	
Mag!! (KD)	79.90	79.90
NBA Jam Tour Edition (DA)		89.90
Nemac 4 (DA) *(2MB RAM erforderlich)*	**49.90**	
Odyssey (KE)	49.90	
Pinball Mania (DA)		69.90
Pinball Obsession (KE)	59.90	
Pinball Prelude (DA) *	59.90	
Putty Squad (DA)		89.90
Roadkill (DA)		69.90
Slamtilt (DA)	**59.90**	
Speris Legacy (DA)		69.90
Soccer Stars 96 (KD) *(FIFA Soccer, Kick Off 3, Anstoss, Premiere Manager 3)*	69.90	
Sperical Worlds (KD)*	**79.90**	
Star Crusader (KD)		59.90
Super Tennis Champ. (KE)	54.90	
Timekeeper (KD) *	**49.90**	
Total Football (DA) *		89.90
Valhalla (KD) *	**49.90**	
Whales Voyage 2 (KD) *(1200 Version - CD auch für CD 32)*	79.90	*84.90
Willy Lembke Fußball Man. (KD) *(Player Manager 2)*		69.90
World Golf (DA) *	69.90	
Worms (DA)	69.90	
Xt-reme Racing (KE)		**59.90**

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Competition Pro Star	39.90
Competition Pro Star Mini	29.90
Joypad CD 32 Hony Bee	39.90
Joypad Techno Plus	19.90
Mouse Techno Plus	29.90
Portverlängerung	9.90
Scart Kabel	14.90

CD 32

CD 32	Preis
Banshee (DA)	**39.90**
Battletoads (DA)	29.90
Bump'n Burn (DA)	**19.90**
Chaos Engine (DA)	29.90
Clockwiser (KE)	39.90
Dennis (DA)	29.90
Dragon Stone (DA)	29.90
Elite 2 (KE)	**39.90**
Emerald Mines 1-3 (DA)	34.90
Erben der Erde (KD)	59.90
Exile (DA)	59.90
Fields of Glory (KD)	59.90
Fire & Ice (DA)	29.90
Gamers Gold Gran Slam (DA)	49.90
Gamers Magazine (KE) *(+CD - Monatlich NEU)*	19.90
Gloom (KE)	49.90
Guardian (KE)	69.90
Heimdall 2 (DA)	29.90
Humans 1+Data (DA)	29.90
Impossible Mission 2025 (DA)	39.90
James Pond 2 (DA)	**29.90**
James Pond 3 (DA)	39.90
Lemmings 1 (DA)	39.90
Lost Vikings (KE)	24.90
Mean Arenas (DA)	19.90
PGA Euro Tour Golf (DA)	24.90
Prey (DA)	69.90
Quik + Lösung (KE)	19.90
Roadkill (KE)	69.90
Ryders Cup (DA)	29.90
Speris Legacy (DA)	69.90
Super Skidmarks (KE)	49.90
Super Streetfighter 2 (DA)	**69.90**
Theme Park (KD-engl.Handbuch)	59.90
Zool 1 (DA)	19.90

LÖSUNGEN

Lösungen	Preis
Abandoned Places 1+2 (KD) je	13.90
Beneath a Steel Sky (KD)	13.90
Bloodnet (KD)	13.90
Curse of Entchantia (KD)	13.90
Der Seelenturm (KD) *	13.90
Dreamweb (KD)	13.90
Dungeon Master 2 (KD)	13.90
Erben der Erde (KD)	13.90
Frears (KD)	19.80
Flight of Amazone Queen (KD)	13.90
Goblins 1-3 (KD)	25.00
Heimdall 1+2 (KD)	13.90
Innocent Until Caught 1+2 (KD) je	13.90
Indiana Jones 3+4 (KD) je	13.90
Ishar 1-3 (KD)	25.00
King's Quest 1-6 (KD)	25.00
Legend 1+2 (KD) je	9.90
Lucas Arts Classic Adventure (KD)	25.00
Lure of the Temptress (KD)	13.90
Might & Magic 3 (KD)	13.90
Monkey Island 1+2 (KD)	13.90
Schwarzes Auge 1 (KD)	24.95
Simon the Sorcerer (KD)	13.90
Universe (KD)	13.90

Bitte fragen Sie nach unseren täglichen Neuzugängen

SUPER PREIS — AMIGA

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Airbucks 1.2-1200 (KD)	19.90
Anstoss Data-1200 (KD)	29.90
Banshee - 1200 (DA)	29.90
Beastlord (DA)	19.90
Behind the Iron Gate (KD)	**29.90**
Beneath a Steel Sky (KD)	**29.90**
Blastar (DA)	19.90
Bloodnet (DA) *(ab Amiga 500+)*	19.90
Bombmania (DA)	29.90
Brainman (DA)	29.90
Brian the Lion (DA)	14.90
Bump'n Burn (DA)	**29.90**
Burning Rubber 1200 (DA)	19.90
Cadaver & Data (DA)	19.90
Crystal Dragon (KD)	**29.90**
D/Generation 1200 (DA)	19.90
Darkmere (KD)	29.90
Death or Glory (KD)	29.90
Der Reeder (KD)	59.90
Der Reeder 1200 (KD)	59.90
Dragonstone (KD)	29.90
Dreamweb 1200 (KD)	29.90
Erben der Erde (KD)	49.90
Erben der Erde - 1200 (KD)	49.90
F 1 Grand Prix (DA)	**39.90**
F 1 World Champion Edition (DA) *(von Domark - 1Mb Chip Ram)*	29.90
F 15 Strike Eagle 2 (DA)	19.90
F 19 Stealth Fighter (DA)	19.90
F 117 Nighthawk (DA)	29.90
Fears 1200 (KE)	**49.90**
Fields of Glory (KD)	29.90
Fields of Glory 1200 (KD)	29.90
Fußball Total (KD)	29.90
Fußball Total 1200 (KD)	29.90
Gauntlet 3 (DA)	19.90
Global Gladiators (DA)	19.90
Globdule (DA)	14.90
Glücksrad (KD)	14.90
Hanse-Die Expedition (KD)	49.90
Heimdall 2 (KD)	**29.90**
Help Charity (KE) *(Sensible Soccer, Humans, Push Over, Cool Spot, Desert Strike)*	49.90
Hillstar (DA)	5.90
Hits for Six 6 (DA) *(Silent Service 2 + 5 Spiele)*	29.90
Icehockey Megaarts (DA)	29.90
Impossible Mission - 1200 (DA)	29.90
James Pond 3 - 1200 (DA)	19.90
Jurassic Park - 1200 (DA)	19.90
Kick Off 3 Euro (DA)	19.90
Kick Off 3 Euro-1200 (DA)	39.90
Knights of the Sky (DA)	19.90
Larry 1 (DA)	19.90
Larry 2 (DA)	19.90
Larry 3 (DA)	19.90
Lemmings 2 (DA)	**19.90**
Logical (DA)	5.90
Lollypop (DA)	49.90

SUPER PREIS — AMIGA

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Lost Vikings (KD)	**29.90**
Lure of Temptress (KD)	**19.90**
Manchester United Prem.L. (KD)	19.90
Marvins Marv.Adventure 1200 (DA)	19.90
Mean Arenas (DA)	19.90
Micro Machines 1 (DA)	**29.90**
Midwinter 2 (DA)	19.90
Missiles over Xerion (DA)	19.90
Oldtimer (KD)	39.90
Operation Stealth (DA)	19.90
Oscar 1200 (DA)	19.90
Out to Lunch 1200 (DA)	19.90
Perihelion (DA)	**19.90**
Pinkie (DA)	19.90
Police Quest 1 (DA)	19.90
Police Quest 2 (DA)	19.90
Police Quest 3 (DA)	19.90
Populous 1 + Data (DA)	19.90
Prime Mover (DA)	14.90
Prince of Persia (DA)	19.90
Puggsy (DA)	19.90
Quest for Glory 1+2 (DA) je	19.90
Rally Championship (DA) *(ab Amiga 500+)*	**14.90**
Rally Championship 1200 (DA)	29.90
RAN Trainer (KD)	39.90
Rings of Medusa Gold (KD)	29.90
Rise of the Robots (DA) *(1MB Chip RAM-Festplatte)*	29.90
Rise of the Robots 1200 (DA)	39.90
Riskant (KD)	14.90
Second Samurai 1200 (DA)	19.90
Sensible Golf (DA)	49.90
Sensible World of Soccer 95/96 (DA)	**49.90**
Shadow of the Beast 1 (KE)	19.90
Skeleton Krew 1200 (DA)	29.90
Soccer Superstars+Fußball (DA)	19.90
Space Quest 1-3 (DA) je	19.90
Super Space Invaders (DA)	19.90
Theatre of Death (DA)	19.90
Theme Park (KD)	**19.90**
Theme Park 1200 (KD)	19.90
Tie Break Tennis (DA)	19.90
Top Gear 2 (DA)	29.90
Turbo Trax (DA) *(benötigt 1MB Chip RAM)*	29.90
U.F.O (KD)	39.90
Uridium 2 (DA)	19.90
Vision (KD)	19.90
Whizz (DA) *(ab Amiga 500+)*	**14.90**
Wonderdog (DA)	14.90
Zeewolf (KD)	19.90
Zeppelin Gold Edition (KD)	39.90
Zool 2 (DA)	19.90
Zool 2 1200 (DA)	29.90

———WICHTIG———

Bitte geben Sie bei der Bestellung von Sonderangeboten einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da viele Spiele Restposten sind !!

SATURN z.B:

Wir führen auch Importe aus Japan + USA

Titel	Preis
Grundgerät + Pad	579.00
D! (KD)	99.90
FIFA Soccer 96 (KD)	99.90
Myst (KD)	109.90
NBA Jam Tournament Ed. (DA)	99.90
SEGA Int. Victory Goal (DA)	109.90
SEGA Rally (DA)	109.90
Virtua Cop+Pistole (DA)	149.90
Virtual Fighter 2 (DA)	109.90
Virtua Hang On (DA)	109.90
Virtua Racing (DA)	99.90
Wing Arms (DA)	99.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan + USA

Titel	Preis
Playstation Grundgerät	579.00
Control Pad	59.90
Control Pad Wired	39.90
Sony Lenkrad	179.90
Memory Card	49.90
Ne GeCon Joystick (DA) *	99.90
Scart Kabel für Import Spiele	44.90
Alien Trilogy (KD) *	109.90
Alien Trilogy-USA (KE)	129.90
Cyberia (DA) *	109.90
Discworld (KD)	99.90
Fade to Black (KD) *	89.90
FIFA Soccer 96 (KD)	89.90
GT Racing-Japan (KE)	139.90
Krazy Ivan (DA)	89.90
NBA Live 96 (DA) *	99.90
Need for Speed (DA) *	89.90
Panzer General-USA (KE)	99.90
Primal Rage-USA (KE)	99.90
Ridge Racer 2-Japan (KE)	149.90
Road Rash-USA (KE)	79.90
Streetfighter Alpha-USA (KE)	119.90
Tekken 2-Japan (KE) *	149.90
Thunderhawk 2 (KD)	99.90
To Shin Den 2 (DA) *	89.90
To Shin Den 2-Japan (KE) *	149.90
Total NBA (DA) *	109.90
Viewpoint-USA (KE)	119.90
Warhawk (DA)	89.90
Worms (DA)	99.90
Wing Commander 3 (KD) *	99.90
X-Com (KD)	89.90

KARTEN

Titel	Preis
Jyhad Booster (KE)	3.00
Jyhad Starter (KE)	10.30
Magic Chronicle - Booster (KE)	4.40
Magic Fallen Empire - Booster (KE)	1.90
Magic Gift Box (KE)	29.90
Star Trek Tin Box (KE)	139.90
Star Trek Next Gen. Booster (KE)	4.40
Star Trek Next Gen. Starter (KE)	12.90
Star Trek-N.G. Alt. Uni.(KE)	4.40
Star Wars - Starter (KE)	12.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(DA) DT. ANLEITUNG
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(*) NOCH NICHT LIEFERBAR
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Joysoft — DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS
ALIEN BREED 3D-2
AMIGA 1200
69.90
DEUTSCHE ANLEITUNG *

TIP DES MONATS
FEARS
AMIGA 1200
49.90
KOMPLETT ENGLISCH

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND: AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND: NACHNAHME:9DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM (nur postbar)

SICHERHEITS VERPACKUNG 2.50 DM

Joysoft BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
○ **KATALOG** fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ 500er ○ 1200er ○ CD 32
○ NACHNAHME: 9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: 6 DM
○ AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ KOMPLETT-LIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

A.J.5.96

Transistor: Nachfolger der Elektronenröhre und Grundbestandteil aller elektronischen Geräte. Transistoren sind verschleißfreie Schaltelemente, die normalerweise aus Silizium bestehen, sehr schnell arbeiten, kaum Energie benötigen und enorm klein sein können: Die Zahl der Transistoren auf einem Computer-Chip geht derweil locker in die Millionen.

Transpiler: ein Utility, das Programme von einer Programmiersprache in eine andere übersetzen kann. Hierbei handelt es sich jedoch nur um eine Grobbearbeitung, die per Hand nachgebessert werden muß. Ganz abgesehen davon, daß jede Sprache ihre speziellen Stärken und Schwächen besitzt, die man nur dann wirklich berücksichtigen kann, wenn man einen Code von vornherein im jeweiligen Dialekt schreibt.

Transputer: Wer Aufgaben zu erledigen hat, die für einen Compi allein zu umfangreich sind, der kann (geeignete Software vorausgesetzt) mehrere Maschinen parallel schalten. Transputer sind nun eine besondere Variante der Parallelrechner, denn hier befinden sich quasi viele kleine Komplettcomputer auf einem einzigen Chip; zudem verfügt jedes dieser Mikro-Geräte über seinen eigenen Arbeitsspeicher. Bekanntester Konstrukteur vom Transputern ist die in Zahlungsschwierigkeiten geratene und kürzlich von Silicon Graphics aufgekaufte Firma Cray.

Trashcan: Auf gut deutsch heißt das Teil „Mülleimer". Wir Amigos kennen ihn als Icon, in das man Programme oder einzelne Files hineinpacken kann, die man nicht mehr benötigt. Im Unterschied zu gelöschter Soft läßt sich der Inhalt des Mülleimers problemlos wieder reaktivieren – es sei denn, man hätte ihn geleert.

Tree: lautet das englische Wort für „Baum" – durch seine immer weiter verästelten Verzweigungen symbolisiert er u.a. die Darstellung der inneren Struktur von Verzeichnissen und Unterverzeichnissen. Der Amiga unterstützt eine solche Funktion standardmäßig nicht, aber es gibt allerlei PD-Programme, die darauf spezialisiert sind.

Treiber: sagt kurz, wer eigentlich „Gerätetreiber" meint. Benötigt werden diese Hilfsprogramme, weil Computer für sich genommen bekanntlich nur ein Haufen Elektroschrott sind. Wenn man also z.B. einen Drucker anschließt, würde erst mal nichts weiter passieren – bis ein Treiber geladen wird, der dem Rechner verklickert, daß nunmehr ein Drucker am Port hängt und wie er mit diesem Apparat umzugehen hat, damit das vom User gewünschte Ergebnis herausspringt.

Trennhilfe: Die meisten Textverarbeitungen bieten heutzutage eine automatische Silbentrennung. Man tippt also einfach wild drauflos, und wenn die Zeile das zuvor eingestellte Ende erreicht hat, trennt das Programm selbsttätig und beginnt eine neue Zeile. Sollte der Text nachträglich geändert werden, verschiebt sich häufig auch die sogenannte „Trennfuge" – der an der alten Stelle befindliche Trennstrich wird in solchen Fällen automatisch wieder gecancelt, man spricht daher von einem „weichen" Trennstrich. Fehler treten bei derlei Übungen kaum auf, allenfalls Eigennamen oder Spezialfälle verursachen Probleme.

Trial and Error: sagt der Engländer, wenn er „Versuch und Irrtum" meint – eine Methode der Problemlösung, die nicht selten bei (schlechteren) Adventures Anwendung findet.

Trinitron: ist eine auch schon wieder über 20 Jahre alte Erfindung von Sony. Mit dieser Bildröhre ausgestattete Fernsehschirme liefern besonders scharfe und brillante Bilder; seit ein paar Jahren findet das Trinitron-Prinzip daher auch bei hochwertigen Monitoren Anwendung.

Triumph-Adler: Hersteller von diversen Digitalgeräten.

Trojanisches Pferd: Die Geschichte vom mit feindlichen Soldaten gefüllten Holzgaul kennt praktisch jedes Kind. In bezug auf Computer ist damit ein Ärgerprogi gemeint, ähnlich einem Virus. Weil es sich aber nicht vervielfältigen kann, tarnt es sich zumeist als neue Version eines bekannten Anwenderprogramms oder auch als Demo, um nach dem Start durch einen arglosen User sein zerstörerisches Werk in Angriff zu nehmen. Dabei kann es sich im Extremfall um die vollständige Löschung der Festplatte oder eine ähnliche Katastrophe handeln.

True Colo(u)r: Die wörtliche Übersetzung wäre „Echtfarben". Gemeint ist ein Grafikstandard, der die Wiedergabe von über 16 Millionen Farben gleichzeitig am Bildschirm ermöglicht; dies entspricht einer Farbtiefe von 24 Bit. Am PC ist übrigens auch der sogenannte High Colo(u)r-Standard verbreitet, mit dem je nach Farbtiefe 32.000 bzw. 64.000 Farben dargestellt werden können. Und das u in der Klammer steht schließlich für die englische bzw. amerikanische Schreibweise.

Tseng: taiwanesisch-singapurianische Firma, die Chips für PC-Grafikkarten herstellt.

TSR-Programm: Das Kürzel bedeutet „terminate and stay resident", was sinngemäß mit „speicherresidentes Programm" übersetzt werden kann. Also Software, die einmal geladen wird und dann bis zum Ausschalten bzw. Reset im RAM-Speicher verbleibt. Die zuvor erwähnten Gerätetreiber gehören z.B. für gewöhnlich in diese Schublade.

TSR-Virus: Diese Biester werden durch das Aufrufen einer verseuchten Datei ins RAM geladen und verbleiben dort, um noch gesunde Teile von Festplatten oder Disketten ebenfalls zu infizieren. Soweit es sich nicht um Bootblock-Viren handelt, können sie durch einen Reset hinausgeRAMmt werden, doch so oder so sollte man ihnen baldmöglichst einen Killer auf den Hals hetzen!

Turing, Alan M.: Britischer Mathematiker aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, der als einer der gedanklichen Väter der Künstlichen Intelligenz (KI) gilt. Anno 43 gehörte Turing zum Entwicklerteam des ersten Dechiffrier-Computers der Welt, elf Jahre später ist er dann gestorben.

Turnkey System: nennt man eine schlüsselfertige Hardware-Anlage, die komplett mit allem Drum und Dran an einen Anwender geliefert wird.

TV-Karte: Erweiterungskarte für PCs, mit der es möglich ist, sich auch noch per Compi die Linsenstraße reinzuziehen. Also ganz was Wichtiges…

Anderthalb Stunden lang stürmte der FC JOKER nahezu ohne Pause das Tor der Blaubeißer, dann dachten unsere Mannen endlich daran, mal den Ball mitzubringen – und konnten wenige Minuten vor Torschluß noch zwei Treffer zum hochverdienten Heimsieg landen.

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Ehrlich, die Hälfte der gut 9.000 Zuschauer im Grasbrunner Stadion war bereits auf dem Weg zum Ausgang, als sich Gitti und Celal doch noch ein Doppelherz faßten, um das unbefriedigende Unentschieden in einen befriedigenden 2:0-Sieg umzuwandeln. Weil Joker und Big Mike zu dieser Zeit bereits im Auto saßen (man will schließlich vor dem großen Ansturm draußen sein...), sahen sie noch je eine gelbe Karte – freilich erst daheim, wir mußten sie ihnen mitbringen. Daheim, das ist auch der Ort, wo Schlimmel beim nächsten Spiel bleiben wird. Ihn ereilte nämlich ebenfalls der Gilb nebst Sperre. Eine höchst ungerechte Entscheidung, denn er war nur vom Platz gegangen, weil er dringend austreten mußte.

Eure gerechten Entscheidungen betrafen hingegen 75 Prozent Einsatz für die Partie und einen Eintrittspreis von 12 Märkern pro Nase. Damit habt Ihr nun 184.000 Mark in der Kasse, um das nächste Auswärtsspiel gegen Opafun möglichst erfolgreich zu bestreiten. Deren fünfter Tabellenplatz legt schon nahe, daß man die Spaß-Senioren in ihren rasenden Rollstühlen nicht unterschätzen sollte, weshalb wir um eine gebührend ernsthafte Beantwortung der folgenden sieben Fragen bitten:

1) Wie hoch soll der Einsatz gegen die Greise sein? (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!

3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welche(n)?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

6) Die Eintrittspreise interessieren uns diesmal nicht, der geht ans Seniorenheim.

7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 500.000 DM)?

Ihr sagt uns also auf einer Postkarte, was Ihr wißt, und wir wissen dann nach Auszählung der Karten, was Ihr sagt. Das sagen wir wiederum unserem Fußballmanager, und der weiß daraufhin die an dieser Stelle im kommenden Heft zu veröffentlichenden Ergebnisse des nächsten Spieltages. Eins weiß allerdings noch niemand, und das ist, wer zu den Gewinnern der folgenden Vereinsandenken gehört, die wie immer unter sämtlichen Einsendern verlost werden.

1 x Premier Manager 3
3 x Joker-Jogger
3 x Mousepad

gibt es diesmal zu gewinnen. Freilich schon rein theoretisch nur für Teilnehmer, die sich auch hier an die FIFA-Regeln halten: Pässe ohne passende Briefmarke werden gepfiffen, wer keinen leserlichen Absender mitbringt, wird ausgelesen und vom Platz gestellt. Und die nachstehende Anschrift des Verbandes ist verbindlich. Also schnappt Euch das Verbandszeug, und ab geht die Post!

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 13. Spieltag

FC JOKER	–	Blue Beiß	2:0
Amiga James	–	Hammerfoot	1:3
Might & Matschig	–	Langohrer SK	5:0
1.FC Blähbein	–	Austerwitz	1:2
Wurm. Wolfschreck	–	Opafun	2:1
Bodo Tiltners	–	Raschmehr	2:0
Maniac Menschen	–	Playpower	3:1
DSC Pleasurestoff	–	Battle Kumpans	2:1
Bummico	–	Softbär 2000	2:2
Un. Hofftschwer	–	Berlin East/West	4:2

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Wurm. Wolfschreck	24:23	4:12
2) Un. Hofftschwer	20:6	33:13
3) Hammerfoot	19:7	33:18
4) Raschmehr	19:7	28:15
5) Maniac Menschen	18:8	29:16
6) Opafun	16:10	35:19
7) Might & Matschig	16:10	31:19
8) FC JOKER	16:10	29:21
9) DSC Pleasurestoff	15:11	23:18
10) Amiga James	13:13	25:32
11) Langohrer SK	11:15	15:26
12) Bummico	10:16	24:26
13) Bodo Tiltners	10:16	22:27
14) Softbär 2000	10:16	22:29
15) Blue Beiß	10:16	18:27
16) Austerwitz	9:17	20:34
17) 1.FC Blähbein	8:18	20:32
18) Battle Kumpans	7:19	15:30
19) Playpower	5:21	14:38
20) Berlin East/West	4:22	16:34

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1) Brork	Tor	28	39	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	17	150.000
3) Schlimmel	Abw	18	g.	390.000
4) Joker	Abw	24	6	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	29	190.000
6) Freckmann	Abw	–	2	60.000
7) Stockbisler	Mit	19	31	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	15	37	220.000
10) Celal	Mit	13	33	280.000
11) Mogenauer	Mit	11	42	250.000
12) M.Labiner	Mit	14	54	550.000
13) Dzierzynski	Ang	–	35	220.000
14) Stein	Ang	7	32	160.000
15) B.Labiner	Ang	3	38	240.000

TRANSFERMARKT

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Klotzkopp	Abw	46	657.000DM
Zotten	Abw	21	339.500DM

Paarungen: 14. Spieltag

Opafun	–	FC JOKER
Langohrer SK	–	Bodo Tiltners
Softbär 2000	–	Might & Matschig
Hammerfoot	–	Un. Hofftschwer
Austerwitz	–	Maniac Menschen
Raschmehr	–	Wurm. Wolfschreck
Berlin East/West	–	DSC Pleasurestoff
Battle Kumpans	–	1. FC Blähbein
Blue Beiß	–	Amiga James
Playpower	–	Bummico

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

STROMAUSFALL

PLANESCAPE

GEFÄHRLICHE DIMENSIONEN

„Das Multiversum ist ein gewaltiger Ort", weiß die Einleitung unseres aktuellen Testlings zu berichten. Und weiter: „Das muß es auch sein, denn hypothetisch umfaßt es jede jemals erschaffene AD&D-Kampagnenwelt!"

Wie unschwer zu erahnen, handelt es sich hier um ein neues Rollenspiel-Szenario der AD&D-Klasse aus dem Hause TSR. Obwohl es genaugenommen so neu gar nicht ist. Denn schon immer konnten hochklassige Charaktere aus der Welt der „Advanced Dungeons & Dragons" in die Planescape-Dimension wechseln, und in grauer Vorzeit soll sogar mal ein Abenteuerband zum Thema auf dem Markt gewesen sein. Aber ein richtig ausgearbeitetes Modul mit allem Drum und Dran, das gibt's halt erst jetzt.

Planescape ist also im wahrsten Sinne des Wortes allumfassend. Geographisch gesehen sollte man es sich als eine unmeßbar große Scheibe verschiedenster Ländereien vorstellen, welche als die „Außenländer" bekannt sind. Hier wäre etwa das Gebirge der Zwerge ebenso zu finden wie die „Pestgruft", eine vollständig ruinierte Stadt voller Gewalt und Krankheit. Oder auch Ilensines unterirdisches Reich, in dessen halsbrecherischen Dungeons namenlose Gefahren dräuen. In der Mitte dieser Scheibe wächst eine hohe Felsnadel empor, auf deren Spitze ein Gebilde schwebt, das dem Mantel eines Autoreifens ähnelt. Die Innenseite dieses Mantels ist bewohnt und bebaut: Sigil, die Stadt der Portale, ist eine neutrale Begegnungsstätte und damit auch ein glitschiger Ort voller „Dinge, die sich nicht ereignen sollten". Ringförmig um die Außenländer herum, darüber und darunter sind zudem die „Ebenen" angeordnet. Gemeint ist die materielle Ebene (mit all den „normalen" AD&D-Szenarien) genauso wie eher exotische Örtlichkeiten, also etwa der Olymp, der Abgrund, die Para-Schlammebene oder die Quasi-Blitzebene…

Daß sich im Multiversum nun neben alten Bekannten wie den Menschen oder Elfen auch die sonderbarsten Kreaturen tummeln, versteht sich quasi von selbst. Die meisten der Einheimischen wurden hier geboren, nennen sich „Planarier" und bezeichnen die von der materiellen Ebene Zugewanderten verächtlich als „Materier" oder „Planlose". Freilich hat

das Leben als Planloser auch seine Vorteile, ist man als solcher doch immun gegen die Magie der Planarier. Andererseits gilt es umgekehrt zu bedenken, welche Zauberei jetzt eigentlich wo und gegen welche Planarier wirkt bzw. nicht wirkt!

Blieben zum guten Schluß noch die Bünde zu erwähnen, die in Sigil und Umgebung eine wichtige Rolle spielen. Bruderschaften wie etwa die Revolutionsliga, die Gnadentöter oder die Schicksalsgarde repräsentieren nämlich Philosophien und Glaubensrichtungen, die durchaus sehr reale Macht ausüben: Ein Ort, in dem einer der Bünde die vorherrschende Stellung erringen kann, wird über kurz oder lang seinen Standort wechseln und sich jener Ebene anschließen, die diesem Glauben entspricht. Als Eingeborener Planescapes kann man sich diesen Bünden seinerseits ebenso anschließen wie als Materier, woraus sich dann wiederum jede Menge Stoff für Abenteuer destillieren läßt.

Ganz zum Schluß noch ein paar Worte zur Ausstattung: Daß man das normale AD&D-Grundregelwerk bei einem solchen Szenario stets zusätzlich benötigt, sollte sich unter Kennern derweil herumgesprochen haben, ein entsprechender Hinweis auf der Schachtel hätte aber sicherlich dennoch nicht geschadet. Davon abgesehen gibt es freilich keinen Grund zur Klage – selten hat man so geschmackvoll und edel aufgemachte Quellenbände gesehen, wie sie mit dem

„Monsterband", „Sigil und Umgebung" sowie den beiden Führern durch die Ebenen (für Spieler bzw. Spielleiter) der Box beiliegen!

DER DIMENSIONSSPRUNG

…ins Multiversum von Planescape kostet den Gewinner unseres Rezensionsexemplars wie üblich keinen Pfennig, allenfalls ein bißchen Hirnschmalz. Während im letzten Heft die korrekte Antwort „Dracula" lautete, wollen wir diesmal nämlich auf einer Postkarte von Euch wissen, wie wenigstens zwei weitere AD&D-Szenarien heißen. Interessieren würde uns übrigens auch, was Ihr von unseren neuen Stromausfall-Bewertungen haltet. Also haltet nicht mit Eurer Meinung zurück, vergeßt einen leserlichen Absender nicht, und schreibt an nachstehende Adresse! (jn)

TECHNISCHE DATEN

Spielebox mit vier zahlreich, anspruchsvoll und oft koloriert illustrierten Themenbroschüren (31 bis 96 Seiten), Sichtschirm mit Tabellenmaterial sowie vier großformatigen Postern. Ein Monster-Kompendium ist in Vorbereitung.

Preis: ca. 69,– DM

Bezug: Welt der Spiele, Am Martinszehnten 5, 60437 Frankfurt

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

MANFRED MEINT…

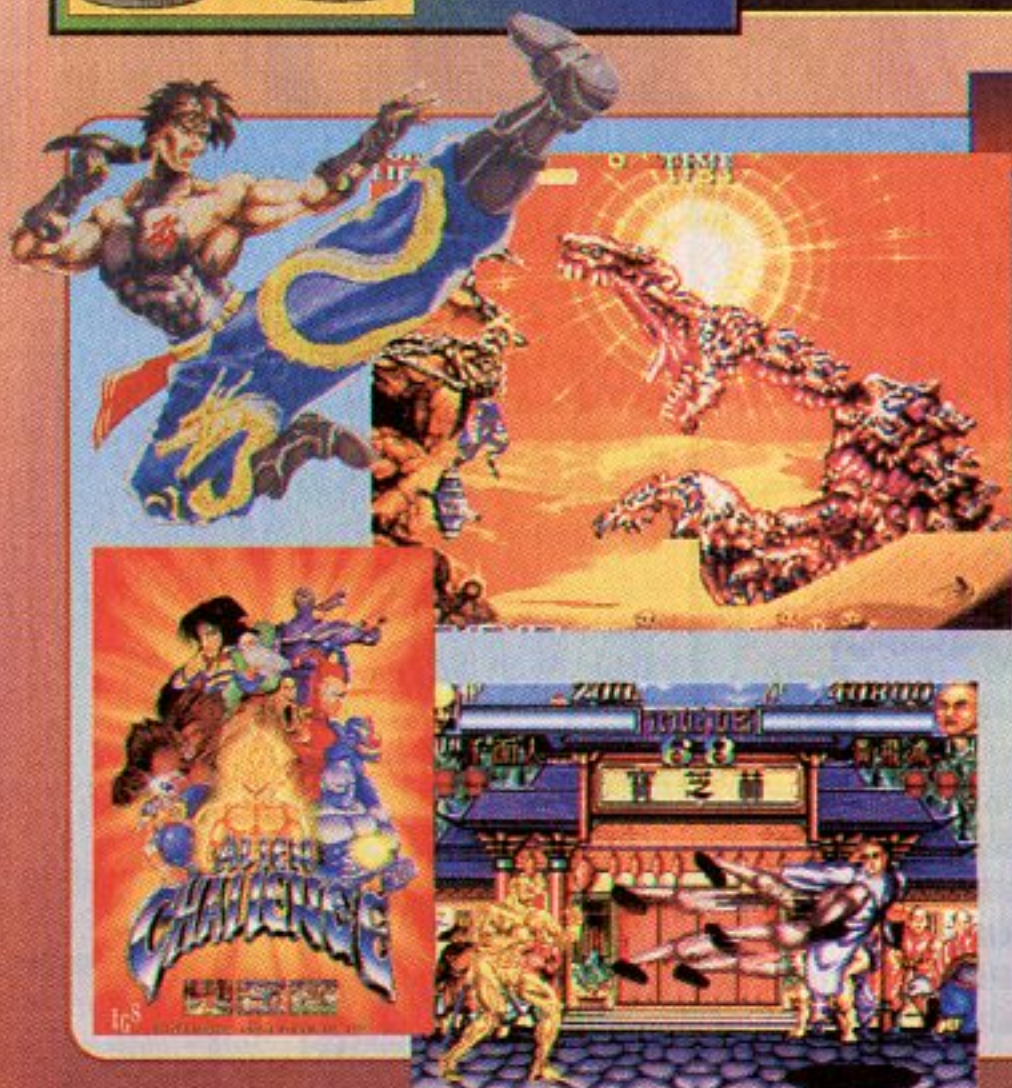
Endlich mal wieder ein wirklich phantasievolles Szenario! Hier kann jeder Spielleiter noch seine eigenen Erfindungen unterbringen, ohne andererseits gezwungen zu sein, sich mit Dingen und Gegenden zu befassen, die ihm nicht liegen: Man sperrt einfach die entsprechenden Portale, und kein Abenteurer wird je seinen Fuß hineinsetzen. Grundsätzlich liegen mir die eher auf Hack & Slay setzenden AD&D-Regeln zwar nicht so sehr, aber Planescape könnte genau meine Kragenweite sein.

MICK MEINT…

Na, jetzt sind aber die Gäule mit TSR durchgegangen! Was soll denn so was eigentlich bringen? Entweder verlegt man die Abenteuer hier in ein quasi-materielles Umfeld, dann braucht es aber dieses ganze Brimborium nicht. Oder man begibt sich tatsächlich in Sphärenklänge und wallende Nebel, doch daran werden dann 999 von 1.000 Spielleitern scheitern, weil es sehr schwer ist, solche Stories glaubwürdig und trotzdem spannend zu entwickeln. Vom realistischen Rollenspiel der Party ganz zu schweigen…

JOE MEINT…

Fast wäre ich geneigt, Mick recht zu geben: An dem Versuch, Unbeschreibbares zu beschreiben, sind schon ganz andere gescheitert! Und was sich in den diversen Planescape-Materialien noch originell und aufregend liest, mag in den „Niederungen" des Spielabends dann auch nicht farbiger sein als irgendein x-beliebiges Normalszenario. Nein, ich glaube, aufregende Rolli-Sitzungen sind eher die Folge von beschränktem, aber detailliertem Terrain, auf dem Spielleiter und Party sicher Fuß fassen können.

Zum Auftakt gibt's Prügel, dann fliegen die Silberkugeln, und am Ende kommt sogar ein Stück Hollywood in den Ruhrpott: Kurz und grell, wir berichten wieder mal vom ganz normalen Arcade-Alltag!

AKTUELLE STREITFÄLLE

Unglaublich, aber wahr, es gibt noch Spielhallen-Kloppereien ohne Polygone! **OSMAN** springt, läuft, boxt und duckt sich ganz traditionell gezeichnet in Wüsten voller wüster Drachen; zur Abwechslung geht's dann auch mal in High-Tech-Bauten zur Sache, wo Endzeit-Vehikel auf nichtsahnende Opfer lauern. Aber in Wahrheit ist Osman wohl auch weniger ein typisches Beat'em Up als ein reinrassiges Actionadventure mit schlagenden Argumenten – Ihr könnt Euch darüber ja mal mit ihm unterhalten...

Klassische Prügel bezieht man dafür bei **ALIEN CHALLENGE**, dessen Hintergrundstory alte chinesische Legenden mit moderner Mystik vermischt. Bei den Duellanten ist Artenvielfalt Trumpf: Da zeigt ein Werwolf seine Krallen, zückt ein Ninja sein Schwert, ein Football-Star verhält sich äußerst unsportlich, und sogar ein Joker ist mit von der Partie. Grafisch wird zwar nur grundsolide 2D-Ware geboten, dafür überzeugen die Recken in puncto Gameplay und Handling um so mehr.

NEUE KUGELSCHIEBER

Eine wahre Flipper-Flut überrollt derzeit das Land, allen voran Ballys **ATTACK FROM MARS**. Wie nicht anders zu erwarten, soll man hier Mutter Erde vor schleimigen Aliens beschützen – vorzugsweise durch das gezielte Bearbeiten von kleinen grünen Männchen mit der großen Silberkugel. Verglichen mit dieser Pinball-Durchschnittskost ist **WHO DUNNIT** von Williams das reinste Innovationswunder: Als Inspektor der Mordkommission muß man unter fünf Verdächtigen den oder die Täter herausfinden. Praktisch funktioniert das mit Hilfe des Displays, über das man regelmäßig eine Aufforderung zu bestimmten und vor allem raschen Entscheidungen erhält. Um so schöner, daß die Ermittlungen auf deutsch geführt werden.

Auch Prügelspezialist Capcom jagt zur Abwechslung mal ein paar Kugeln über den Tisch, das bezaubernd gemachte **PINBALL MAGIC** scheint dabei direkt einem Magierkoffer entsprungen zu sein. Ja, nicht nur angehende Copperfields werden von den eingebauten Gimmicks (das Kaninchen aus dem Zylinder, der Zauberstab in fester Damenhand etc.) begeistert sein. Eine härtere Gangart schlagen die Straßenkämpfer bei **AIRBORNE** an, wo man als Jetpilot durch die brandgefährlichen Lüfte düst. Während einem die feindlichen Geschwader und Stützpunkte das Leben schwermachen, benutzt man selbst die Silberkugel als Raketenersatz.

Wer lieber etwas tiefer fliegt, ist bei Gottliebs **MARIO ANDRETTI** bestens aufgehoben, für das natürlich das berühmte Rennen in Indianapolis Pate stand. Pfeilschnelle Kugeln auf kurvigen Rampen und deftige Motorengeräusche lassen hier prickelnde Rennatmosphäre aufkommen. Aus demselben Hause stammt die Versilberung von Roland Emmerichs SF-Hit **STARGATE**. Alle wichtigen Szenen des Films findet man auf dem Tisch wieder, dazu selbstverständlich die altägyptisch angehauchten Bösewichter und die berühmte Pyramide.

Last not least ist **LEAGUE CHAMP** zwar kein Flipper im herkömmlichen Sinn, aber im Prinzip arbeitet diese Kegelei im Miniaturformat genau mit derselben Technik: Mit Wucht schleudert man eine Art Puck auf die Kegel und hofft auf viele Strikes, Spares und Blows. Auch Mannschaftsspiele mit bis zu sechs Teilnehmern erlaubt dieser kuriose Kasten. Na, wem's gefällt…

HOLLYWOOD IM RUHRPOTT

Vergnügungszentren im XXL-Format sind in Amerika, Frankreich oder Japan längst an der Tagesordnung, nun kommen auch wir in den Genuß eines Freizeitparks der Superlative. Mediengigant Warner Brothers baut schon seit Anfang der 90er in Bottrop-Hirchhellen an Europas größtem Erlebnispark: Am 30. Juni öffnet die **WARNER BROTHERS MOVIE WORLD** ihre Pforten. Satte 400 Millionen Mark hat man verbraten, und 1.000 neue Arbeitsplätze wurden auf einem 40-Hektar-Gelände geschaffen, das unzählige Attraktionen rund um die Warner-Filme bietet.

So liegen gleich hinter dem imposanten Haupteingang das 3D-KINO und das SPECIAL EFFECTS STUDIO, in dem man die Herstellung von Filmtricks hautnah miterlebt. Im MUSEUM UND KINO DER DEUTSCHEN FILMGESCHICHTE wird einheimische Cineasten-Kost verabreicht, während im BERMUDA DREIECK feuerspeiende Vulkane und sogar Aliens zu entdecken sind. Mel Gibson darf man auf der LETHAL WEAPON ACHTERBAHN oder in der MAVERICK ILLUSION SHOW nacheifern, um sich danach vielleicht bei der WILDWEST MUSICAL REVUE entspannt zurückzulehnen. BATMAN höchstpersönlich lädt in seine Höhle oder zu einer High-Tech-Simulationsfahrt im Batmobil durch Gotham City ein. Die Chaotentruppe der POLICE ACADEMY STUNT SHOW vollführt absolut halsbrecherische Aktionen, im AUTO-SCOOTER hingegen wird man selbst zum Täter. Trickfilmfans steigen in SPEEDY GONZALES' MEXIKANISCHES TAXI und gehen nach dieser Erfahrung dann wahrscheinlich lieber zu Fuß zur COYOTE CANYON ACHTERBAHN. Nur außen naß wird man bei der Wildwasserbahnfahrt in die UNENDLICHE GESCHICHTE, während für die innerliche Anfeuchtung DIRTY HARRY'S BAR, das GOTHAM CITY CAFE oder RICK'S CAFE AMERICAIN aus „Casablanca" zur Verfügung stehen.

Natürlich gibt es daneben noch jede Menge weiterer Attraktionen, Souvenirshops und Restaurants. Erwachsene zahlen für den Tagespaß 35,– DM, Kinder von 4 bis 11 Jahren sind mit 28,– DM dabei. Gruppen ab 20 Personen erhalten darüber hinaus eine zehnprozentige Ermäßigung plus eine Freikarte. Na, und wo fahrt Ihr nun in den Ferien hin? (Manuel Semino)

Infos & Prospekte:
Warner Brothers Movie World GmbH & Co. KG
Tönsholter Weg 13
46244 Bottrop

SOMMER, SONNE, 16 SEITEN MEHR DIE DOPPELAUSGABE FÜR JUNI/JULI ERSCHEINT AM 31. MAI

Ehrensache, daß die anstehende Sommer-Doppelausgabe von allem mehr zu bieten hat: mehr Umfang, mehr Previews, mehr Tests, mehr Specials, mehr Lösungshilfen, mehr Unterhaltung und mehr Information!

FÜR SPIELER

Vergeßt das Sommerloch, denn es warten Tests zu brandheißen Neuerscheinungen: Geht als **STREET RACER** an den Start, prügelt Euch mit uns durch **FIGHTING SPIRIT**, schießt bei **WENDETTA 2175** im All den Vogel ab oder jede Menge Tore in **TOTAL FOOTBALL**. Und natürlich dürft Ihr Euch auf all jene Highlights freuen, die eigentlich schon diese Ausgabe hätten erleuchten sollen. Also **PUTTY SQUAD**, **ATROPHY**, **DER PRODUZENT** sowie endlich auch **HATTRICK!** und vor allem **ALIEN BREED 3D II – THE KILLING GROUNDS**.

FÜR DEMOLOGEN

Klar wird es auch im nächsten Heft wieder eine reguläre Demo-Galerie geben – aber darüber hinaus eben auch **DIE BESTEN DEMO-SOUNDTRACKS, NEU ABGEMISCHT AUF AUDIO-CD**!

FÜR INSIDER

...versprechen zwei Fortsetzungen die totale Information: Erfahrt wirklich alles über **TERMINALPROGRAMME FÜR DEN AMIGA** und lest nach dem Vorbericht nun **DEN ENDGÜLTIGEN TEST ZUM Q-DRIVE** im Amiga CD-Joker.

FÜR ALLE

...ist daher der 31. Mai ein Termin, den man sich merken sollte. Wer sich hingegen nicht merken kann, wann der nächste Amiga Joker am Kiosk auftaucht, der sollte jetzt gleich einen Abo-Antrag einreichen – dann gibt's das Heft ein paar Tage eher an die Haustür, Ihr spart viel Geld und bekommt obendrein **EINEN VOLL SPIELBAREN FLIPPER AUS DEM MEGAHIT „SLAMTILT" GESCHENKT!**

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Software-Store Ditzingen
Münchingerstraße 30
71254 Ditzingen
Tel.: 07156/951212

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Tel.: 0201/788778

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Amiga®-Power!

S82 Car-Racing-Set Paketpreis **29,00 DM**

Road to Hell Extremrennen für 1 oder 2 Spieler mit Rennshop für Autozubehör! **High Octane** ein weiteres rasantes Actionrennen mit Schußwaffen. **Automobiles** Autorennen mit 10 Parcours. **UniversalRacer** Rennen mit verschiedenen Kraftmaschinen. **Driving Maniacs** ist bestimmt eines der besten PD-Rennspiele. Mit 3D- Grafik (inkl. der Landschaften)! **SmashBangWallop!** Schnelles Autorennen mit Boxenstop etc.! Die Spiele bieten teilweise die Möglichkeit, zwischen verschieden Fahrzeugen und Zubehör zu wählen!

Die Superspiele-sammlung nur 99,- DM

NEU: Jetzt noch mehr Titel **145** klassische Amiga-Spiele in überarbeiteter Zusammenstellung. **Jetzt auch für A1200/4000.** Riesenpaket: 145 Spiele-Klassiker auf 15 Disks! Da ist für jeden etwas dabei: Action, Geschicklichkeit, Strategie, Denkspiele, Ballerspiele, Gesellschaftsspiele - alles, was das Herz begehrt! Mit gedruckter Übersicht!

1203 A1200-Startpack 39,- DM

Das ideale Paket für alle A1200-Besitzer (nicht nur Beginner): Emulatoren, Grafikpräsentationen, Spiele, Workbench-Tools, Tips & Tricks speziell für den A1200!

PDA033 Strategiespiele

Das Paket enthält 6 Programme: **Feldherr, Kaiser 2, Imperium, Hanse 2, Bull Run** (US-Bürgerkrieg) und **Korn** (Handelssimulation im Kaiserstil)**DM 25,-**

Strategiespiele (alle Amiga)

S01	**Fußballmanager** (nur A500) für Fußballfans	6,50
S02	**Xytronic** Weltraum-Handelsspiel	6,50
S03	**Imperium Romanum** Strategiespiel	6,50
S05	**Imperium** Strategiespiel um Macht	6,50
S13	**Risk** Risiko-Computerversion	6,50
S19	**Moria** Fantasy-Grafikabenteuer	6,50
S21	**Zerg!** Fantasy-Grafikabenteuer Nr. 2	6,50
S25	**Der Energiemanager** Energiesparspiel	6,50
S26	**Battleforce** Kampf der Giganten	6,50
S36	**Das Erbe** das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
S41	**Das Erbe 2** Das schmutzige Erbe!	6,50
S41a	**Lösung zu "Erbe 2"**	6,50
S47	**Ahoi 2.01** Schiffe versenken	6,50
S55	**Korn 1.0** Handelssimulation a la Kaiser	6,50
S57	**BattleLand** Panzerkampfspielsimulation	6,50
S62	**Nukes R'Us** Moderne Risko-Variante!	6,50

S91 German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte und behaupten sich gegen die Konkurrenz. Viel Spielspaß und gute Grafik! **10,- DM**

StarTrek (A500/2000)

S12	**StarTrek** (2) Enterprise-Spiel (T. Richter) 2 Disks	10,00
S65	**StarTrek** (2) 2 Disks weiteres Spiel (J. Barber)	10,00
S66	**StarTrek** (3) 3 Disks dito (von E. Gustafson)	15,00

Star-Trek-Pack
bestehend aus S12,65,66
= 7 Disketten DM 30,00

StarTrek (alle Amiga)

S86	**StarTrek-Action** Ballern Sie durchs Universum	6,50
S87	**AstroTrek N-E-U!** Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enterprise-Fan!	6,50

Programmieren (alle Amiga)

P01	**PCQ-Pascal** Pascal-Compiler + Kursus	15,00
P02	**C-Compiler** C-Compiler, Kurs, Anleitungen	30,00
P03	**Basic-Pack** Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips &Tricks	15,00
H11	**Browser** Workbench für Programmierer	15,00

Lernprogramme (alle Amiga)

L01	**ALP Englisch-Lernprg.** (Vok. /Grammatik)	6,50
L02	**Mathematik** Kurvendiskussion	6,50
L03	**Länderquiz** tolles Erdkundeprogramm	6,50
L04	**Rechentrainer** Lernprogramm	10,00
L05	**Pythagoras** Dreiecke berechnen	6,50
L06	**StarTranslator 3.0** Englischübersetzer	6,50
L08	**Stundenplan** druckt Stundenpläne	6,50
L09	**Schreibkurs 2.0** Maschinenschreibkurs	6,50
L10	**Mathador** Mathe für die Oberstufe	15,00
L163	**MultiVok** Mehrsprachenwörterbuch 2 Disketten mit Buch	20,00

Spezialanwendungen (alle Amiga)

H06	**FixDisk** Diskettenretter	10,00
H04	**Backup-Set** Festplatten-Backup-Programme	15,00
H12	**DOS-Utilities** 4 Supertools mit Buch	15,00
H13	**Icon Tools** Icon Designer und Zubehör	15,00
H25	**SuperDark** Bildschirmschoner mit Buch	10,00

Sportspiele (alle Amiga)

S20	**Derby** Galloppersimulation!	6,50
S29	**Billard** Pool, Karambolage, Dreiband	6,50
S44	**Bosseln** Ostfrisische Nationalsportart. Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen	6,50
S51	**Autorennen** Meistern Sie den Pacours	6,50
S58	**Eishockey** Actionreiches Sportspiel!	6,50
S75	**SkateTribe** Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach.	6,50
S77	**18 Holes** Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00
S78	**Wrestling** Spitzengrafik/Action (2 Disks)	10,00
S80	**Lustige Olympiade** Joystick-Rubbeln, was das Zeug hält	10,00
S83	**SkeetShooting** Tontaubenschießen. Eine neue Spielidee!	6,50
S84	**Hyperball** TipKick-ähnliches Sportspiel	6,50
S85	**Olympiade der Lemminge** Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf (2 Disks, nicht A1200)	10,00

Brett-,Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18	**Backgammon**	6,50
S27	**Mensch ärgere ....** Brettspielumsetzung	6,50
S30	**Schach**	6,50
S34	**Glücksrad 2.0** Bekanntes Quizspiel	6,50
S48	**SuperKniffel** Spannendes Würfelspiel	6,50
S54	**Mühle und Dame** 2 beliebte Brettspiele	6,50
S56	**17 + 4** bekanntes Kartenspiel	6,50
S59	**Poker** Computerumsetzung des Spiels	6,50
S60	**Skat** beliebtes Kartenspiel	6,50
S64	**Kreuzwort 2.00** Amiga-Kreuzworträtsel	6,50
S72	**Monopoli** beliebtes Brettspiel	6,50
S73	**MahJongg1.5** Amiga-Version des Klassikers	6,50

S89 Lemminge in Action
Ein Superspiel rund um Lemminge!
Supergrafik!2 Disks **10,- DM**

S90
AntWars
Krieg mit hoch bewaffneten Armeisen. Super-Actiongame.
2 Disks
10,- DM

Bestell-Telefon:
04777 8356
Bestell-Fax
04777-435

Tel. Bestellannahme Mo. - Do. 9.00 - 18.00, Fr. - 15.00, sonst Anrufbeantw.

Klassiker/ Dauer-brenner (alle Amiga)

S08	**Missle Command** Städteverteidigung	6,50
S17	**Flaschbier** Das Werner-Game (Kick 1.3)	6,50
S53	**PowerTetris NEU** Herabfallende Steine ordnen	6,50

*Funktionsgarantie!

Mit Ihrer Lieferung erhalten Sie ein Garantie-Zertifikat, das Sie nur bei uns erhalten. Alle Programme wurden auf allen Amigas getestet (natürlich auch A1200) und sind entsprechend den Angaben lauffähig. Sollte widererwarten ein Programm nicht kompatibel zu Ihrem Amiga sein, können Sie ein entsprechendes Ersatzprogramm aussuchen.

Amiga-PD- und Preiswert-Software vom Profi, ...schließlich soll´s funktionieren!*

Bitte freimachen!

Postkarte/Antwortkarte

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7
D-21789 Wingst

Absender

Endlich da!
Steuer 95/96
zur Berechnung der Einkommensteuer 1995 und der Lohnsteuer 1996. Die neue Version von Steuersoft Eilers jetzt noch günstiger!
Nur **25,-**

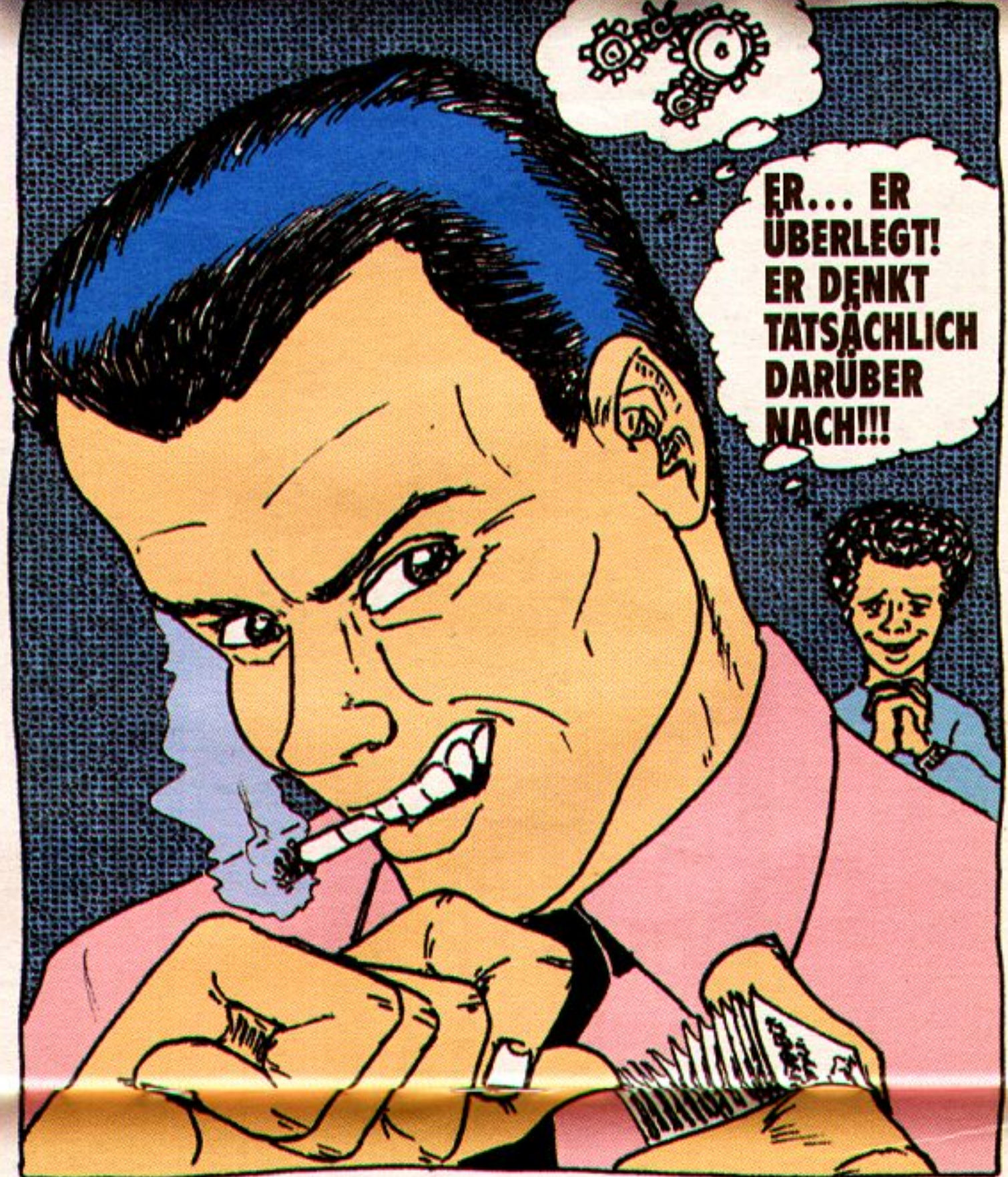
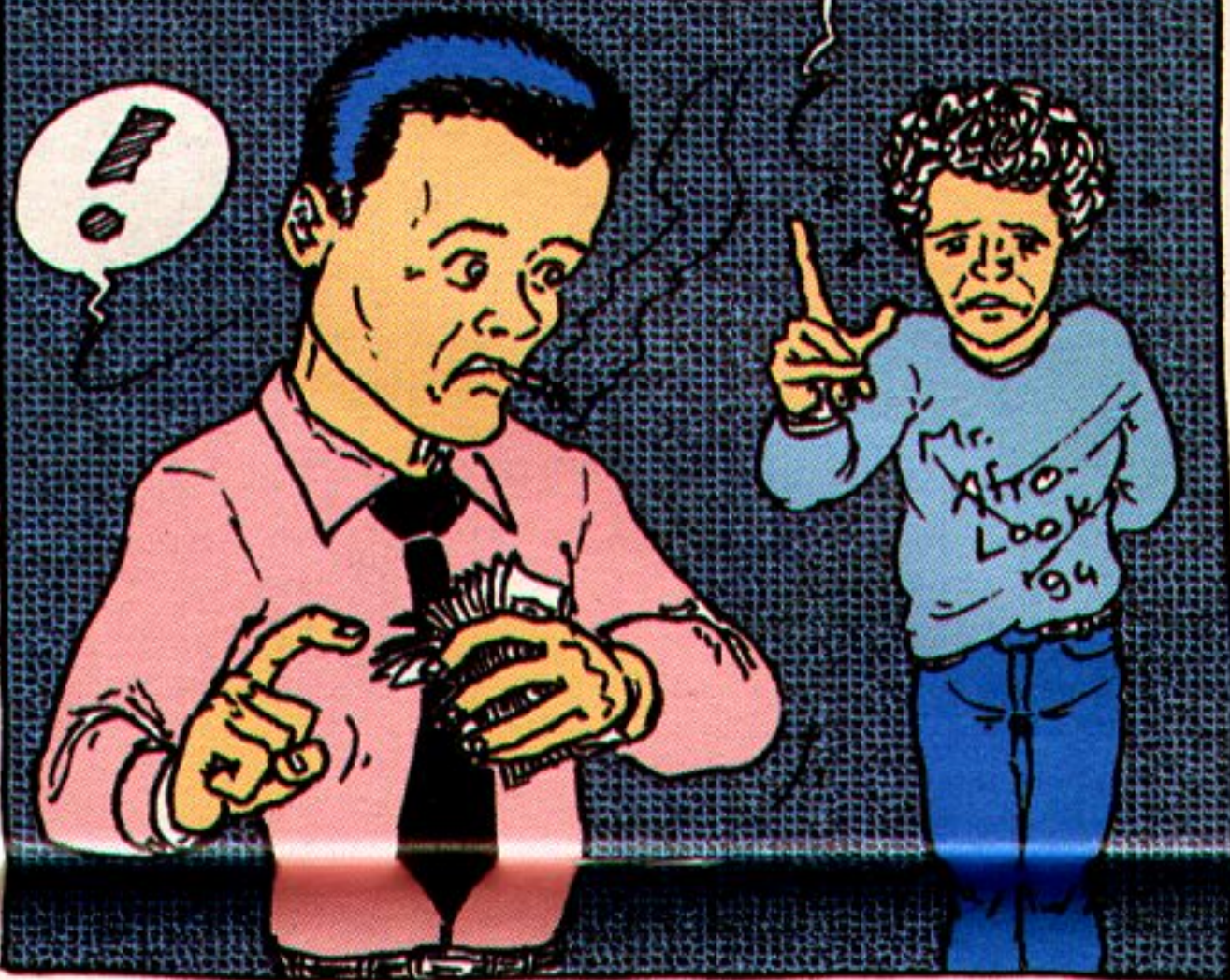
TRACKSUIT
MANAGER
2
ALTERNATIVE
SOFTWARE

GEHALTSVERHANDLUNGEN

ÄH, MICHAEL,

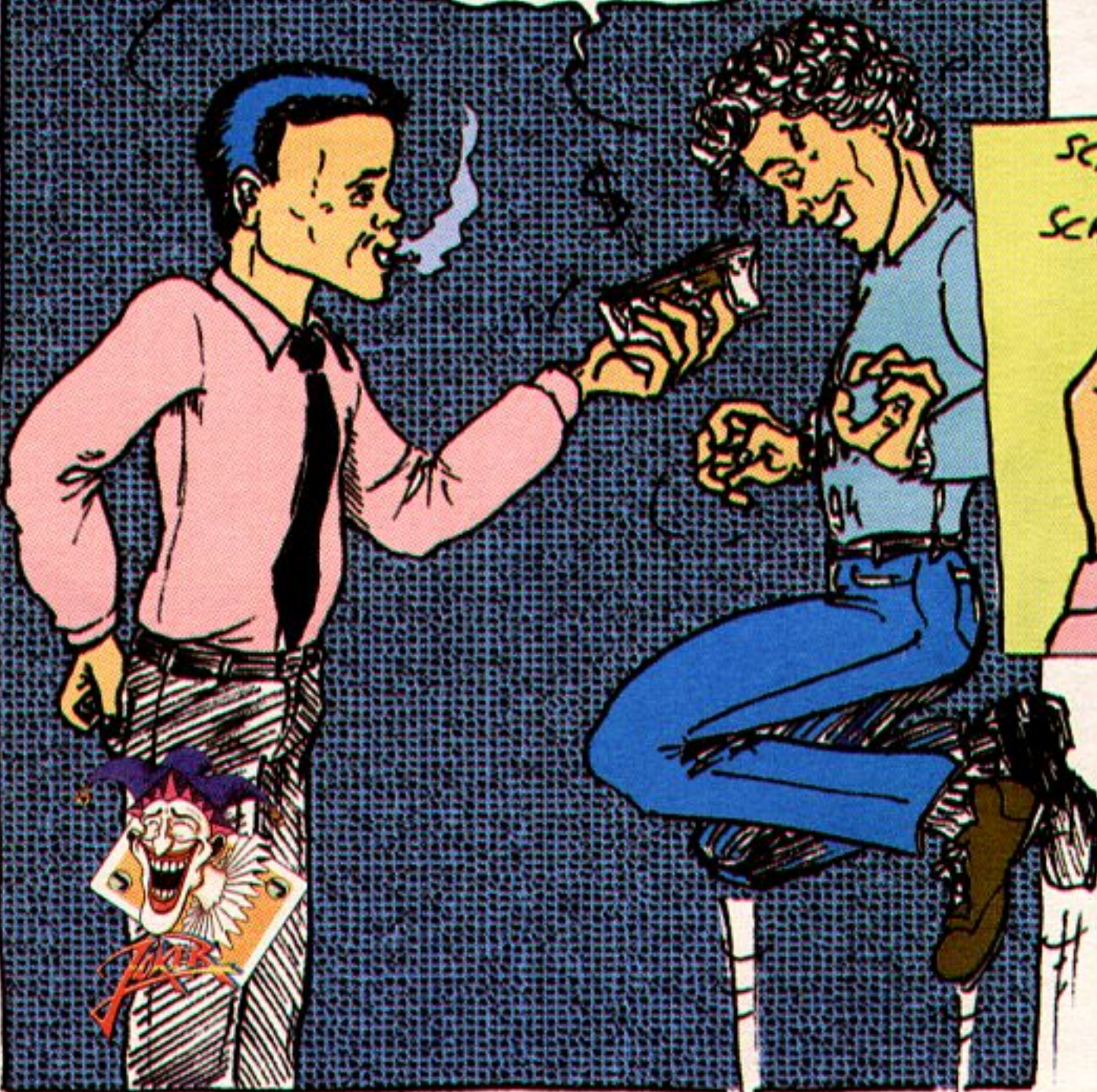
ICH BRÄUCHTE DRINGEND EINEN TEIL MEINES GEHALTS IM VORAUS...

!

Mr. Afro-Look '94

ER... ER ÜBERLEGT! ER DENKT TATSÄCHLICH DARÜBER NACH!!!

GUT, SAGEN WIR... DIE HÄLFTE?

DIE HÄLFTE!!!

DANKE DANKE DANKE DANKE

NICHTS ZU DANKEN...

DIE HÄLFTE...

SCHNIPP! SCHNAPP!

?

HÄTTE ICH MIR EIGENTLICH DENKEN KÖNNEN...